

ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 the Royal Official Design Works

ファミ通責任編集

ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 the Royal Official Design Works

INDEX



SPECIAL THANKS

- 秋本康洋（モデリングデザイナー ※P5）
- 猪野美咲（バトル＆エフェクトデザイナー）
- 薄田無門（チーフデザイナー＆アニメーションマネージャー）
- 浦谷竜之祐（リードカットシーンデザイナー）
- 沖田香織（モデリングデザイナー）
- 織部花子（2Dキャラクターデザイナー）
- 香林あかね（リード2Dキャラクターデザイナー）
- 熊谷友寛（リードインターフェースデザイナー）
- 高 聖翔（2Dキャラクターデザイナー）
- 強瀬友也（リードバトル＆エフェクトデザイナー）
- 坂本 淳（モデリングデザイナー）
- 佐藤央隆（リードモデリングデザイナー）
- 嶋田あずさ（2Dキャラクターデザイナー）
- 副島成記（キャラクターデザイナー）
- 高田裕一郎（モデリングデザイナー ※P5）
- 田端浩和（リードモーションデザイナー）
- 塔筋幸重（インターフェースデザイナー）
- 疋津真季（インターフェースデザイナー）
- 深澤修児（3Dバックグラウンドデザイナー）

（五十音順）

GALLERY
ギャラリー





■ パッケージビジュアル





■ 限定版 スペシャルBOXパッケージビジュアル

| Creator's Comment |

本編のイントロのアニメでカジノのガラスを割って、飛び出るジョーカーのシーンから着想を得て描いています。全キャラが描きたかったのと、印象的なジョーカーを見て頂きたくて描いています。（副島）



電撃PlayStation 2019年12月号 表紙イラスト

Creator's Comment

こちらは今まで自分がアトラスで描いてきたイラストの中で最も好きなイラストの一つです。ワイヤーアクションが追加されたので、それを取り入れて『P5R』でしか描けないシーンを表現できたらと考え、東京の闇夜を飛び交う怪盗というベタなシチュエーションに仕上げました。ラフの時に副島さんから「かすみを支えている主人公の手が、変に触ってるようにならないで」と言われて気を遣いました。（香林）



■ 週刊ファミ通 2019年11月14日号 表紙イラスト



■ PlayStation Awards 2016 配布用／ファミ通号外 イラスト



■ ペルソナ5 マニアクス カバーイラスト

| Creator's Comment |

ゲーム中印象的だったモルガナカーに乗っている怪盗団メンバーを描きたかったのですが、全員絵に入れるのが難しくて全員屋根に乗せた絵にしようと。メンバーの素の表情が描けて楽しかったですね。（副島）



■『ペルソナ5』オリジナル・サウンドトラック ジャケットイラスト | Creator's Comment |

サウンドトラックということで、昼は学生〜夜は怪盗という、一日の様々な場所やシーンで流れるBGMを絵から感じてもらえればと思い、ループする日常をイメージして描いています。（副島）



■『ペルソナ５ ザ・ロイヤル』発売記念イラスト　｜Creator's Comment｜

メイキング動画を撮りながら作画した絵ですね。ちょっと専門的な話になりますが、絵を描く方からレイヤーを使わずに作画していることを驚かれることがありますが、ペイントツールなどに馴染みのない一般の方に絵を描く工程を解り易く伝えるために、あえて１枚のレイヤーに描いています。普段は普通にレイヤーでトレースしています（笑）。（副島）



■『ペルソナ５』発売記念イラスト　｜Creator's Comment｜

自信作ですって、今見るとわざわざ言わなくても……と思いますが、当時は早く遊んで頂きたい気持ちがあったのだと思います。（副島）



■『ペルソナ５』200万本突破御礼イラスト

| Creator's Comment |

新作を作るときのワクワク感も好きですが、発売後にこういったお礼のイラストを描くことができるのは有難いことですし、とても楽しいです。（副島）



■『ペルソナ５』320万本突破御礼イラスト



■『ペルソナ５』シリーズ 1000万本突破御礼イラスト



■『ペルソナ５』5周年記念イラスト



■『ペルソナ５』海外版発売記念イラスト

| Creator's Comment |

『P5』辺りからでしょうか、海外向けにメッセージを発信する機会が増えたように思います。世界中に沢山のファンの方がいらっしゃるので、もっとメッセージを発信していきたいですね。(副島)



■2016年 クリスマスカードイラスト

| Creator's Comment |

忙しくしていると気付くと過ぎてしまうことが多いのですが、季節イベントの絵は季節をファンの皆さんと共有できるので、もっと描きたいですね。(副島)



■ 2017年 年賀状イラスト



■ 2018年 年賀状イラスト

Creator's Comment

2018年は『P5D』と『P3D』の発売年なので、こちらの2匹を描かせていただきました。モルガナはよく描く機会があるのですが、コロマルはこの時初めてだったと思います。大好きなキャラなので気合を入れて描きました。かわいい。柴犬。もふもふ。（嶋田）



■ 2023年 年賀状イラスト



■ 2023年 クリスマスイラスト





■ pixivision『#DESKWATCH』用イラスト

| Creator's Comment |

何故真なのかと言われると、多分一番描きやすいからだと思います。何というか素の絵柄に近いのでしょうね。（副島）



■ E3 2016 出典予告イラスト



■『ペルソナ５』全国体験用イラスト(2016年)

Creator's Comment

モルガナカーの設定画の脇に描かれていたカットだったかと思います。(副島)



■ ジュスティーヌ＆カロリーヌ スペシャルテーマ



■ ラヴェンツァ スペシャルテーマ



■ 丸喜拓人 スペシャルテーマ



■ ペルソナ５ ザ・ロイヤル 公式美術設定集 カバーイラスト

CHARACTER
キャラクター





主人公

メインイラスト

Main Illustration



HERO

主人公

CV：福山潤

Creator's Comment

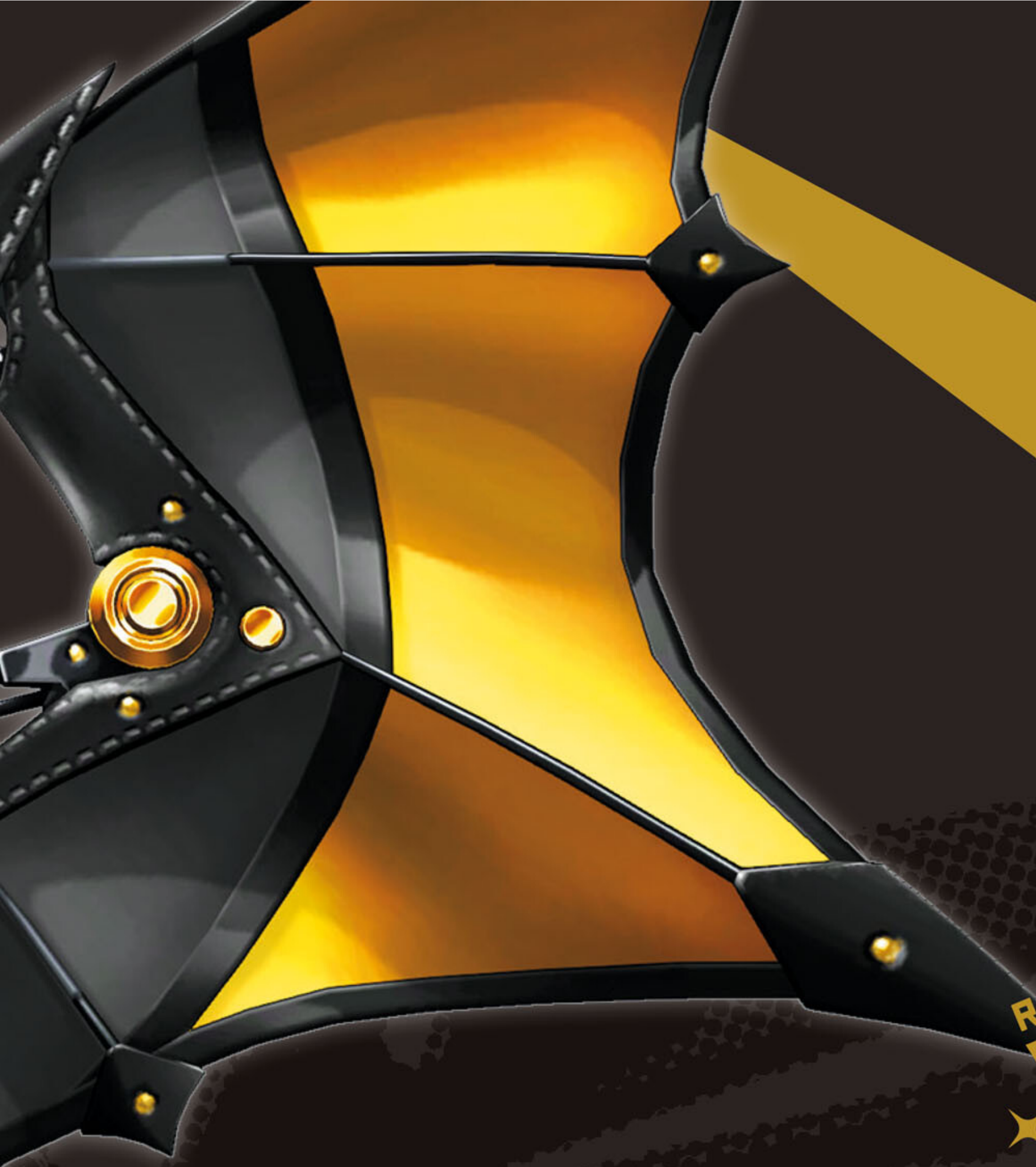
今作の立ち絵では、ペルソナ能力の象徴である仮面を持たせたポージングでデザインしました。日常（制服）×非日常（仮面）が混ざり合ったシチュエーションはゲーム中ではほぼ出ないので、宣伝イラストならではの絵だと思います。それぞれ怪盗時の個性が漏れ出ていて、活き活きとした表情になったのではないでしょうか。主人公の表情や指先に、怪盗時の艶っぽさやスタイリッシュさを意識して作画しました。（嶋田）

Profile

性別	男
学年	高校2年
コードネーム	ジョーカー／JOKER
アルカナ	ー
初期ペルソナ	アルセーヌ



主人公
第3進化ペルソナ
third-tier Persona



RAOUL
ラウール

Creator's Comment

はじめアルセーヌの服装をモダンに置き換えて色々スケッチをしましたが、現代の服はスタイリッシュなのでどうもボリューム負けしてしまう課題があり試行錯誤をしました。シルクハットめ……！　と何度も思いました。頭周りはシュッとしましたが、その分細かいスーツの装飾や人工羽を手厚くデザインしてボリュームをカバーしました。羽は、怪盗が使うお約束だよね、という所からハンググライダーから着想しています。途中ジェット噴射で飛ばす案もありましたが没になってよかったです(笑)。最終的にはレザーとステッチの素材感や羽の機構が、モダンに格好良くまとめられたので、とても気に入っているキャラクターです。（嶋田）

こんなに格好良いのに何故DLC枠なの！　と泣きながら制作していた気がします。第3進化ペルソナは既存のペルソナとは違ったテイストなので作っていて楽しかったですね。実はラウールの翼って羽ばたきができない構造なのですよ。3Dモデルなので少し嘘をついて動かしています。（佐藤）

主人公

3Dモデル

3D Model

衣装



■ ファントムスーツ



■ 制服／夏



■ 制服／冬



■ 制服／真冬



■ 私服／夏



■ 私服／冬



■ 私服／冬(パーカー)



■ 私服／真冬



■ 部屋着



■ 囚人服



■ ジャージ



■トレーニングウェア 1



■トレーニングウェア 2



■水着



■銭湯



■エプロン



■バイト(牛丼屋)



■ネズミ



■バイト(コンビニ)



■聖エルミン学園制服



■七姉妹学園制服



■月光館学園制服



■八十神高校制服

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

主人公 3Dモデル

3D Model



■ 軽子坂高校制服



■ シャドウワーカー制服



■ ダンシングウェア



■ スターナイトウェア



■ ニューシネマウェア



■ 頭部ありデモニカ



■ 頭部なしデモニカ



■ サムライ衆衣装



■ ヴィンセントの普段着



■ 群青色の衣服



■ フェザーマンスーツ



■ 執事服



■ クリスマスウェア

アクション





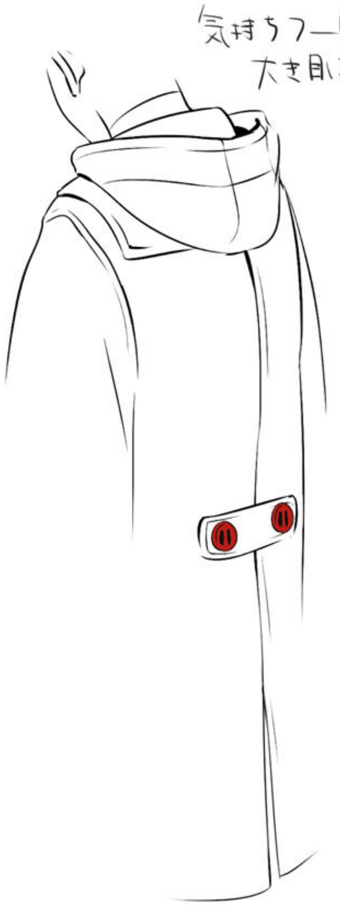
Creator's Comment

主人公デザインとしては3、4バージョン目の主人公モデルになります（主人公デザインが決定するまで、テスト用に途中デザインの主人公モデルを作成していました）。実はゲーム中にユーザーが操作する主人公モデルはデザイン画やイベントモデルよりも頭が大きめになり足が短くなってデフォルメが強く掛かっています。（秋本）

※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

主人公 設定原画

Initial Image





■ 制服／真冬



■ 私服／真冬





■ ラウール







坂本竜司
メインイラスト
Main Illustration



RYUJI SAKAMOTO

坂本竜司

CV:宮野真守

Creator's Comment

竜司はハツラツとした動きをしてくれるので助かります（笑）。気に入っている1枚です。（嶋田）

Profile	
性別	男
身長	175㎝
体重	61kg
学年	高校2年
星座	かに座
血液型	B型
コードネーム	スカル／SKULL
アルカナ	戦車
初期ペルソナ	キャプテン・キッド
家族構成	母とふたり暮らし
特技	短距離走（現役時の100mの自己ベストは11秒2） 炭酸500mlペットボトル一気飲み（陸上部当時に鍛えられた。現役当時は1000mlペットでもイケた）
クセ	手持ち無沙汰なとき、靴の爪先で地面をつつく
趣味	読書（ただしマンガにかぎる） 筋トレ（現役時代にしていた腹筋背筋のノルマをこなさないと落ち着かない）
食の好み	牛丼、ハンバーガーなどのジャンクフード。中でもラーメン好きで、味や麺の食感にうるさい。苦味やエグ味は苦手で、子どもの舌だとからかわれることも



坂本竜司
第3進化ペルソナ
third-tier Persona



WILLIAM ウィリアム

Creator's Comment

初期にデザインをしたので、海賊をモダンにするには？　と色々悩んだ思い出がありますが、レールガンと水中翼船で置き換える方針に決まってからは狙いが定まりました。衣装部分は竜司のパーソナリティを意識していて、今風のスポーティなアイテムを自由に取り入れられたので楽しかったです。あとはパーカーのロゴ文字に小ネタが少し入っていたり。最終的にはダーティでイケイケな近未来海賊感が出せたのではと思います。（嶋田）

第３進化ペルソナは初期ペルソナと似ているので「骨格は同じで外側だけ変えたんじゃないか!?」と思われるユーザーもきっといると思います。実はそんな事はなくて、しっかりとデザイン画に合わせて骨格から変更していたんですよ。１体１体丁寧に作っていました。（佐藤）

坂本竜司

バストアップ

Face Pattern

■ 通常



私服／真冬



制服／真冬



制服／夏



制服／冬



怪盗服

■ 笑い



制服／真冬



私服／真冬



デスティニー・ランド



トレーニングウェア



水着

■ 怒り


制服／夏


私服／冬


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬

■ 悲哀


制服／夏


私服／夏

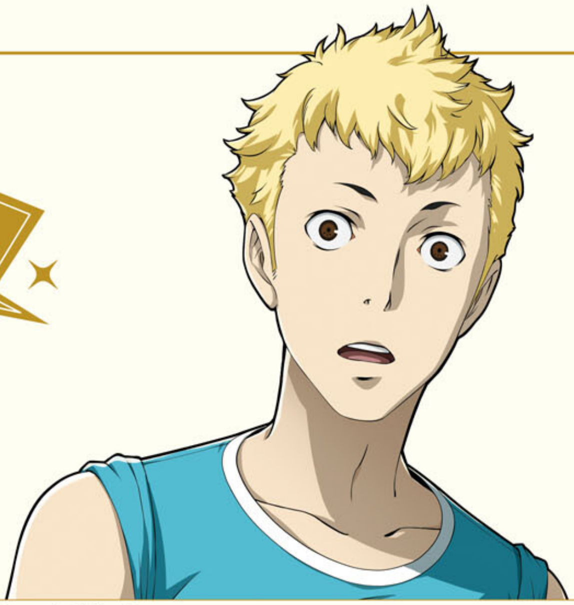

水着


私服／真冬


制服／真冬

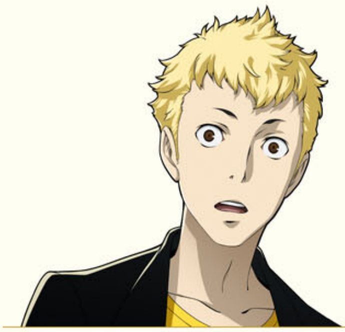
坂本竜司
バストアップ
Face Pattern

■ 驚き


トレーニングウェア


私服／真冬


私服／冬


制服／冬


制服／真冬

■ 苦痛


私服／夏


怪盗服


制服／真冬

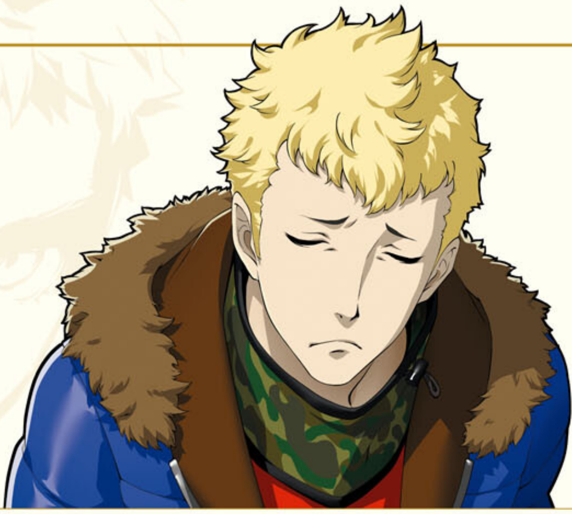

私服／真冬


ジャージ

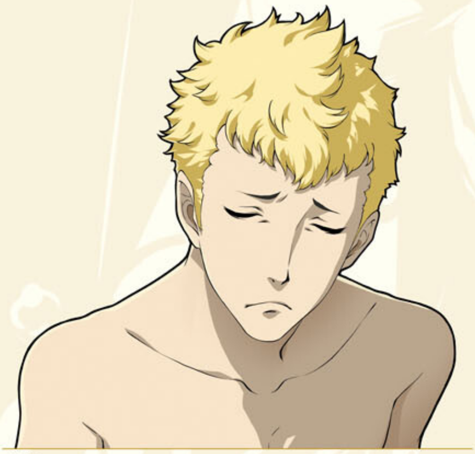
■ 凹み



制服／真冬



私服／真冬



水着



ジャージ



制服／夏

■ 不機嫌



私服／夏



制服／冬



制服／真冬



私服／真冬

Creator's Comment

　メインキャラのバストアップ全般に関してですが、今作では姿勢変化を取り入れるにあたり、ベースの顔もオリジナル版と比べてブラッシュアップされています。メインキャラはほぼ全て一新しているため物量は大変でしたが、ゲームで一番よく目にするイラストでもあるので良いクオリティの物に出来て良かったと思います。竜司については、正面顔でガンをつけている表情が、個人的にヤンキー感が出せて気に入っています。（嶋田）

坂本竜司
3Dモデル
3D Model

衣装


■パイレーツアーマー


■制服／夏


■制服／冬


■制服／真冬


■私服／夏


■私服／冬


■私服／真冬


■ジャージ


■トレーニングウェア



■ 水着



■ 聖エルミン学園制服



■ 七姉妹学園制服



■ 月光館学園制服



■ 八十神高校制服



■ ネズミ



■ シャドウワーカー制服



■ ダンシングウェア



■ スターナイトウェア



■ ニューシネマウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

坂本竜司
3Dモデル
3D Model



■ 軽子坂高校制服



■ 頭部ありデモニカ



■ 頭部なしデモニカ



■ サムライ衆衣装



■ オーランドのシャレ着



■ 群青色の衣服



■ フェザーマンスーツ



■ 執事服



■ クリスマスウェア

アクション











Creator's Comment

デザイン画の通りに作ると、足はもう少し短くして！　と言われがちな可哀想な竜司くんです。（沖田）



IN GAME



※本ページの画像は"IN GAME"のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

坂本竜司

設定原画

Initial Image

■ 制服／真冬

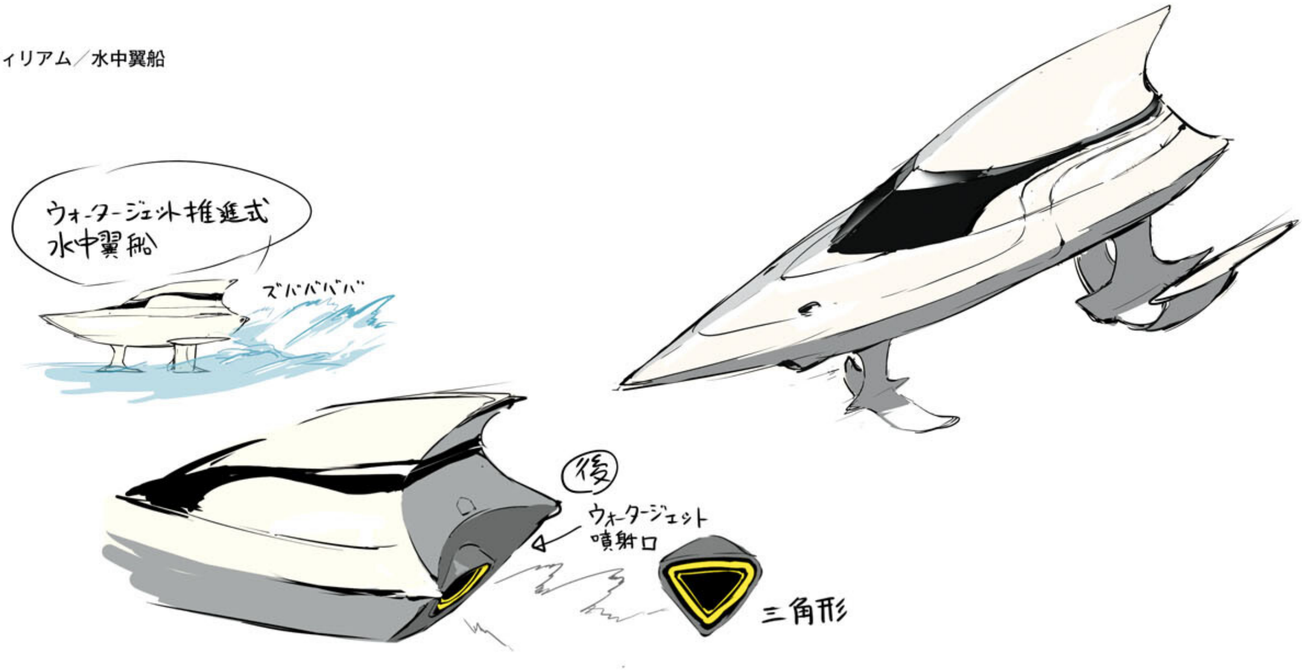




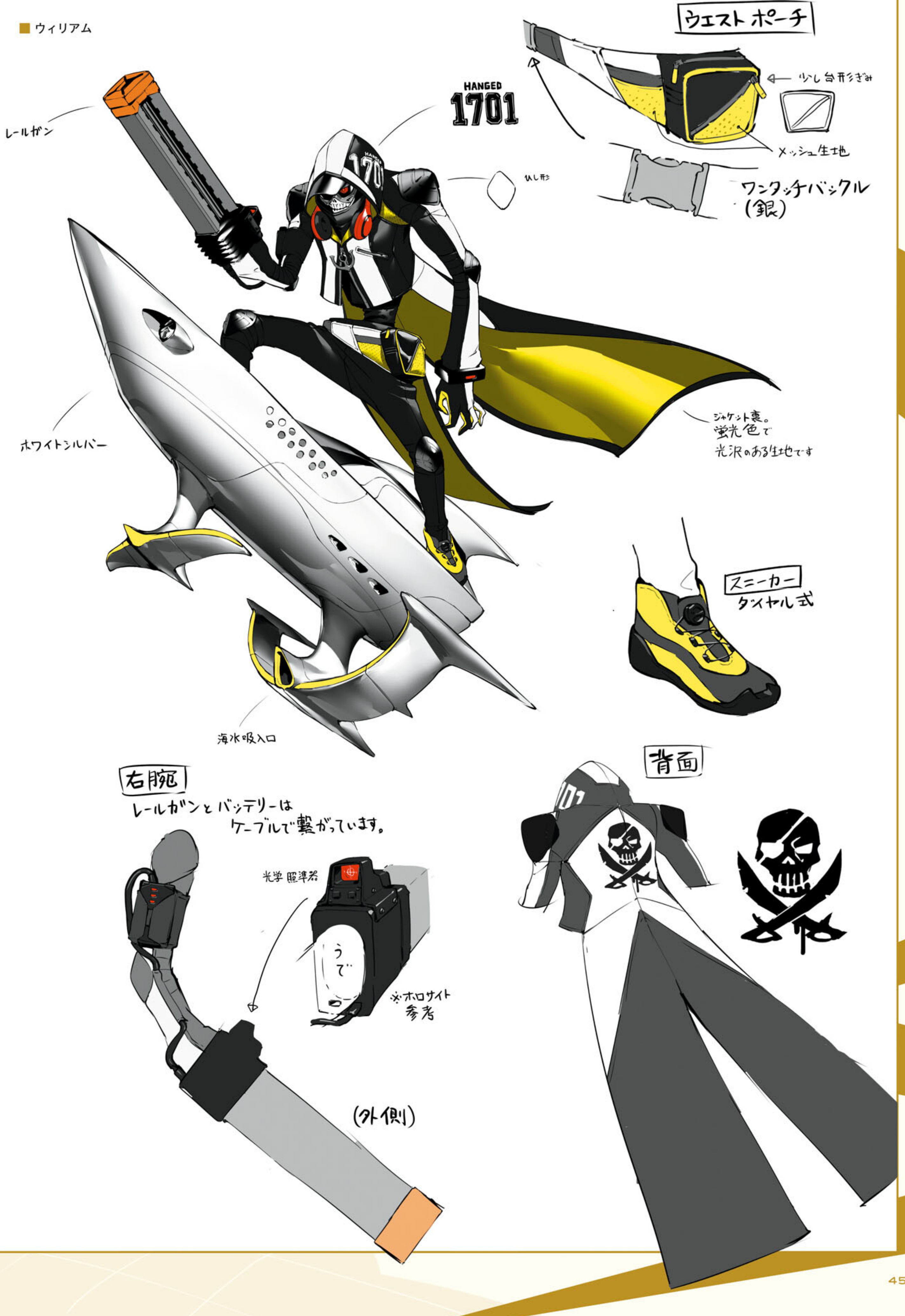
■ 私服／真冬



■ ウィリアム／水中翼船



■ ウィリアム



ウエストポーチ
少し台形ぎみ
メッシュ生地
ワンタッチバックル
(銀)
HANGED
1701
レールガン
ひし形
ホワイトシルバー
ジャケット裏。
蛍光色で
光沢のある生地です
スニーカー
ダイヤル式
海水吸入口
右腕
レールガンとバッテリーは
ケーブルで繋がっています。
光学照準器
うで
※ホロサイト
参考
(外側)
背面

モルガナ
メインイラスト
Main Illustration





MORGANA
モルガナ
CV:大谷育江

Creator's Comment

モルガナは仮面の代わりに「お宝GET！」なポージングにしました。怪盗らしいシニカルな笑みと宝石のキラキラ感が合わさり、ロイヤルらしい1枚になったかと思います。（嶋田）

Profile

性別	？？？
身長	50㎝（尻尾含む全長）
体重	3.5kg
学年	ー
星座	？？？
血液型	？？？
コードネーム	モナ／MONA
アルカナ	魔術師
初期ペルソナ	ゾロ
家族構成	なし
特技	ピッキング、機械修理
クセ	前足を舐める
趣味	テレビを観る（ニュース、刑事ドラマが好き）
食の好み	何故か舌は肥えており、高級寿司や肉も好む。はじめはネコ缶やカリカリに文句を言っていたが、いまではすっかり気に入っている



モルガナ
第3進化ペルソナ
third-tier Persona



DIEGO

ディエゴ

Creator's Comment

ちょい悪ダンディーおじさんです。モルガナが理想とする大人の男らしさを想像しながら描いていました（笑）。ゾロと一転して、カジュアルな着こなしで、大人の余裕とちょっとした色気を出しつつ、金属装飾で重くポイントを引き締めるイメージです。ちなみにディエゴの青色はモルガナの目の色から来ているのですが、青いバラの花言葉が偶然にも今作のモルガナと合致しているので、そこもお気に入りポイントです。（嶋田）

髭！　ジャケット！　ムキムキシャツ！　と全体的に作り甲斐のある要素が盛り沢山で楽しかったですね。特にジャケット（マント）のシワの形がお気に入りなのですが、上からしか見えないのでユーザーの目には届かないのが残念。（佐藤）

モルガナ
バストアップ
Face Pattern



■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀



■ 笑い2



■ 驚き



■ 苦痛



■ 凹み



■ コミカル驚き



■ コミカル笑い



■ 驚き（丸喜の現実）



■ 通常（丸喜の現実）



■ 笑い（丸喜の現実）



■ 悲哀（丸喜の現実）

モルガナ 3Dモデル

3D Model

衣装



■モルガナセット



■トリッシュ衣装1



■トリッシュ衣装2



■ネズミ



■アイギス衣装



■クマ衣装



■ダンシングウェア



■スターナイトウェア



■ニューシネマウェア



■シャドウワーカー制服



■ 軽子坂高校制服



■ 頭部ありデモニカ



■ バロウズ衣装



■ 頭部なしデモニカ



■ 長鼻の服



■ フェザーマンスーツ



■ 子羊の着ぐるみ



■ メイド服



■ クリスマスウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

モルガナ 3Dモデル

3D Model

アクション







Creator's Comment

モルガナは漫画っぽい表現や表情が多く、どう表現するべきか楽しくもあり大変だった記憶があります。頭のボリュームが大きいため、設定通り正しい身長でモデルを作成してもかなり大きな印象になってしまい、思ってたより大きいという感想をたくさん聞きましたね。（秋本）

IN GAME







■ モルガナヘリ

■ モルガナカー





IN GAME



■ PlayStation Store限定
モルガナカーステッカー



■ モルガナカーステッカー



■ ペルソナ20周年アニバーサリー
ロゴ付き モルガナカーステッカー

Creator's Comment

ダンジョン内を車で移動という新たな手段を開拓した、モルガナカーのモデルです。見た目が割と無機質で、目が昆虫みたいだという意見もありましたが（笑）、モルガナの可愛らしさを再現すべくアイドリングで小刻みに揺れていたり、某ネコ型のバスのような有機的な動きをしたりと、モーション担当者が頑張ってくれたと思います。また『P5R』でヘリへと新たな進化を遂げたモルガナですが、こちらもモルガナカー同様ちょっとキモかわいい様相を呈したモデルとなっています。（深澤）

ステッカーは『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』らしくポップパンクを全面に押し出すデザインにしました。それぞれの面の接地部分は絵が繋がるようになっているのがこだわりです。仕様的に難しいところだったのでモデル班さんにはかなり無茶をお願いしてしまいました。その他、少しレトロでおもちゃのような雰囲気も出したかったので質感はマットに、ペンキの様な汚しを入れてもらいました。立体化待っています。（疋津）





■ 丸喜の現実でのモルガナ

※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

モルガナ

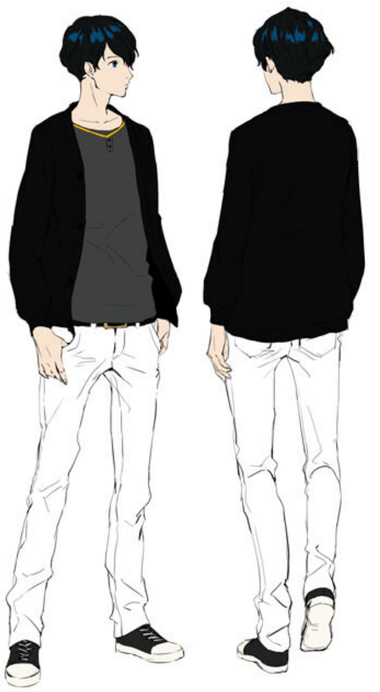
設定原画

Initial Image

■ 丸喜の現実







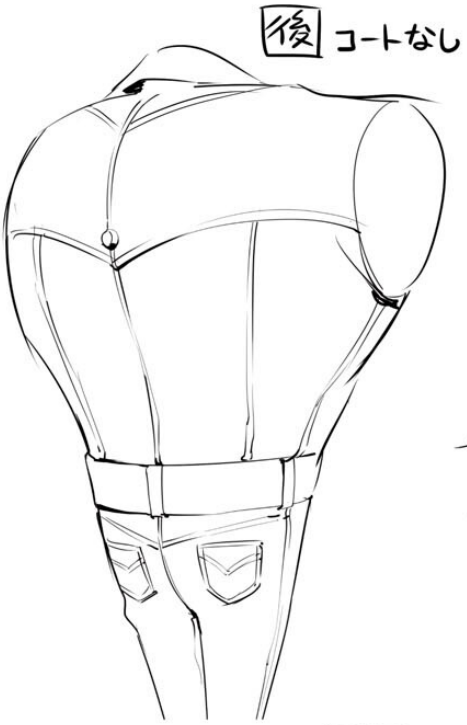


Creator's Comment

塩系のイケメンにしてくれと言われて、何度か描き直した覚えがあります（笑）。（副島）

■ディエゴ





■サーベル






高巻杏
メインイラスト
Main Illustration



ANNE TAKAMAKI

高巻杏

CV:水樹奈々

Creator's Comment

杏も含め、立ち絵全般に関しては無印の立ち絵のように厚塗りで描く時間が取れず、何とか負けないイラストになるよう嶋田と話してテイストを決めた記憶があります。キャラにあった躍動感とビビッドな効果でよりパワーアップした『P5R』のイメージを出せたのではないでしょうか。（香林）

Profile	
性別	女
身長	168㎝
体重	I completely forgot!
学年	高校2年
星座	さそり座
血液型	B型
コードネーム	パンサー／PANTHER
アルカナ	恋愛
初期ペルソナ	カルメン
家族構成	父親、母親（ともに不在がち）、および同居の使用人
特技	ほぼネイティブな英会話（試験英語もそこそこ強い） 人見知りしない（本人に自覚はない）
クセ	考え事をするとき、ツーテールの先をいじる
趣味	TVドラマ鑑賞、ゲーム（スマホではなく携帯ゲーム機モノ）
食の好み	和洋問わずの甘党。とくにケーキは、食事の代わりにケーキでもいいレベル。クレープの"クリーム増し増し"などキャンペーンメニューに弱い。炭酸ジュースが苦手

高巻杏

第3進化ペルソナ

third-tier Persona





CELESTINE
セレスティーヌ

Creator's Comment

最終進化ペルソナ全般に関しては、デザインコンセプトが"モダン"で、見た目が現代の文脈でデザインしたらというものでした。なので、よりキャラのパーソナリティと親和性が高くなるようにデザインされてます。セレスティーヌに関しては、初ペルソナデザインがこれでした。「髪でハートを作れば面白いのでは！」と思いましたがなんか見た目がプレッツェルですね。今回デザインした中では一番のお気に入りです。（香林）

デザイン画で素顔が描かれていると思いますが、3Dモデルでも可愛く作っているんですよ（見えませんが……）。特にこだわったポイントは脚を曲げた時のシルエットでしょうか。格好良い女性らしい脚になったと思います。（佐藤）

高巻杏

バストアップ

Face Pattern

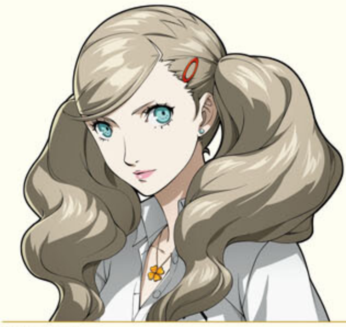
■ 通常



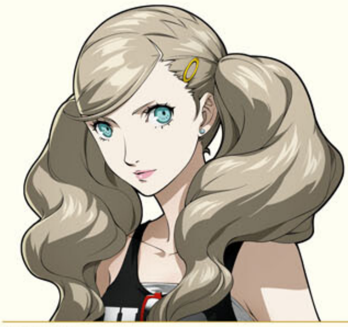
制服／真冬



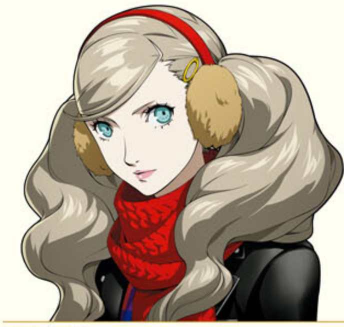
晴れ着



制服／夏



私服／夏



私服／真冬

■ 笑い



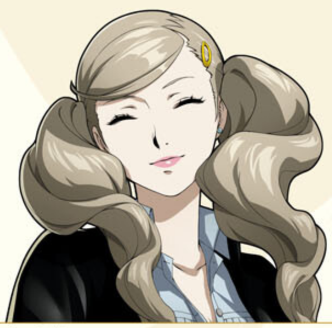
水着



私服／冬



デスティニー・ランド



モデル衣装



晴れ着

■ 怒り



ジャージ



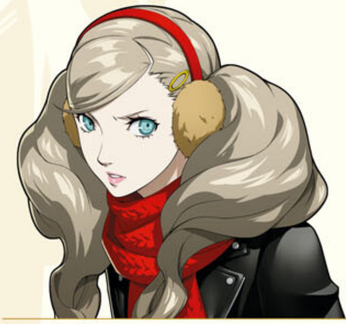
浴衣



怪盗服



制服／真冬



私服／真冬

■ 悲哀



モデル衣装



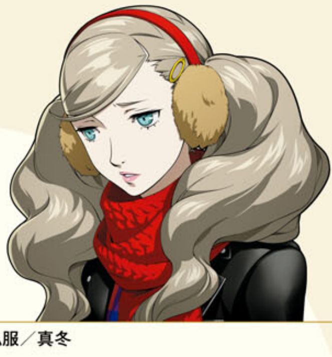
浴衣



怪盗服



制服／真冬



私服／真冬

高巻杏

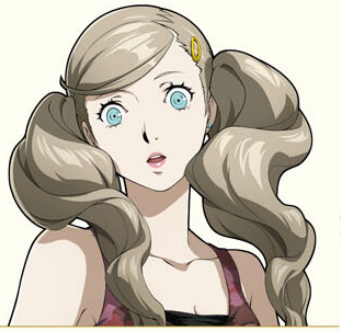
バストアップ

Face Pattern

■ 驚き



着ぶくれ



着ぶくれ脱ぎ



怪盗服

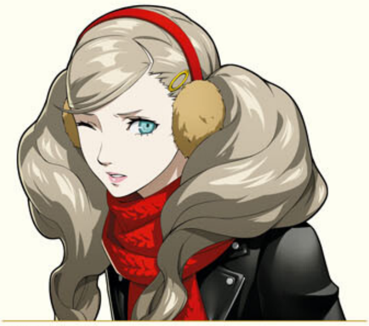
■ 苦痛



ジャージ



制服／真冬



私服／真冬

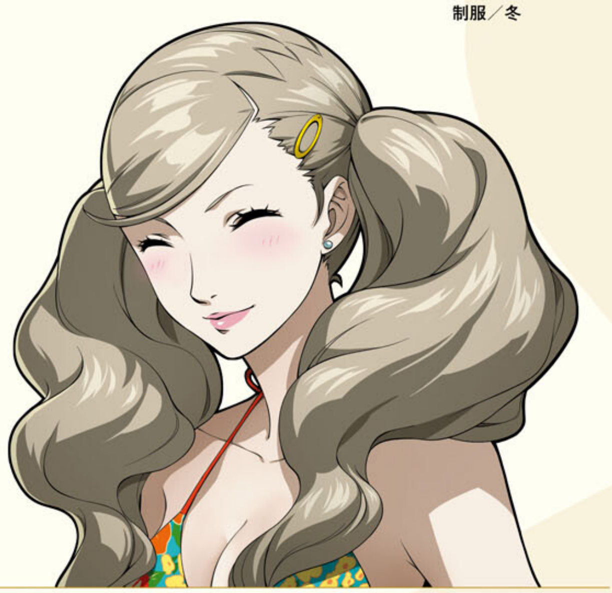


制服／冬

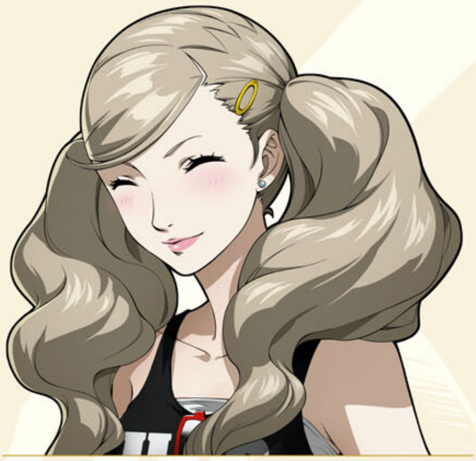


私服／冬

■ 照れ

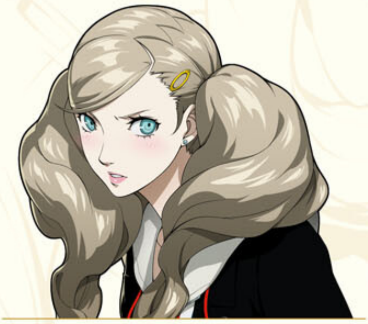


水着

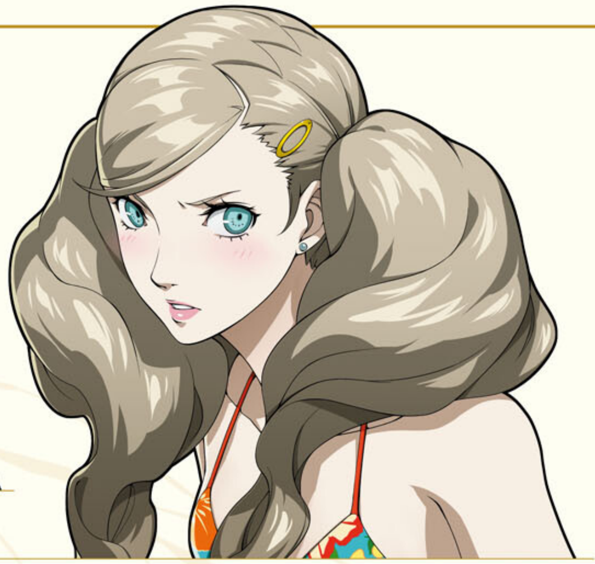


私服／夏

■ 照れ2

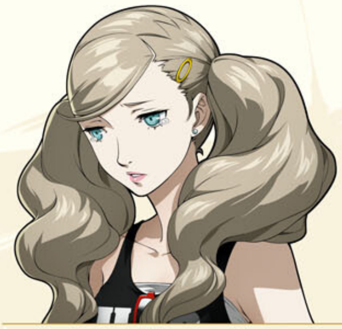

制服／冬


私服／冬

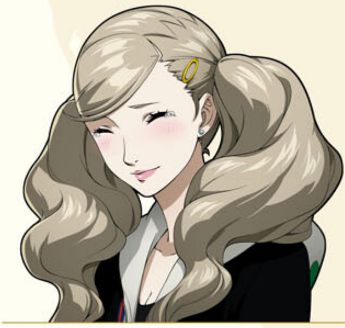

水着

■ 泣き


制服／夏


私服／夏

■ 泣き笑い


制服／冬


私服／冬

■ うっとり


認知存在

Creator's Comment

『笑い』の表情の杏が最後まで微妙だと指摘されてずっと直していた記憶があります。（香林）

高巻杏 3Dモデル

3D Model

衣装



■ レッドラバースーツ



■ 制服／夏



■ 制服／冬



■ 制服／真冬



■ 私服／夏



■ 私服／冬



■ 着ぶくれ



■ 私服／真冬



■ ジャージ



■ 着ぶくれ脱ぎ



■ モデル衣装



■ 水着



■ 水着（認知世界）



■ 浴衣



■ 晴れ着



■ 認知存在



■ 聖エルミン学園制服



■ 七姉妹学園制服



■ 月光館学園制服



■ 八十神高校制服



■ ネズミ

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

高巻杏

3Dモデル

3D Model



■ダンシングウェア



■スターナイトウェア



■ニューシネマウェア



■キャサリンの白キャミ



■シャドウワーカー制服



■頭部ありデモニカ



■頭部なしデモニカ



■サムライ衆衣装



■軽子坂高校制服



■群青色の衣服



■フェザーマンスーツ



■メイド服



■クリスマスウェア

アクション

Creator's Comment

デザイン画のふわふわした髪の毛を再現するのが難しく苦労した記憶があります。そして頭を動かしたときに服や顔にめり込みが起き、さらに大変だった思い出です。モーション班の作成したダウンモーションがとても個性的でびっくりしました。（秋本）

















IN GAME

※本ページの画像は"IN GAME"のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

高巻杏 設定原画

Initial Image



■ 制服／真冬



■ 私服／真冬



■ 晴れ着

Creator's Comment

はい、かわいい。『ペルソナ』の私服デザインは最新ファッションやリアリティのあるお洒落をそのまま取り入れることはあまりないのですが、ちゃんとオシャレに描いていいという許可が下りたので、ちゃんとオシャレっ子とわかるようにデザインしました。（香林）

■ セレスティーヌ



■ 刺繍デザイン




喜多川祐介
メインイラスト
Main Illustration



YUSUKE KITAGAWA

喜多川祐介

CV:杉田智和

Creator's Comment

『ペルソナ５』が出たあとの作品なので、今作の立ち絵ではキャラの個性を多めに出そう、という方針がありました。なので祐介には歌舞伎の見得を切るポーズで怪盗時のテンションを前に出しています。無印の頃と比べると大分中身が出てきましたね（笑）。（嶋田）

Profile

性別	男
身長	181㎝
体重	63㎏
学年	高校2年
星座	みずがめ座
血液型	O型
コードネーム	フォックス／FOX
アルカナ	皇帝
初期ペルソナ	ゴエモン
家族構成	天涯孤独（父、母ともに他界）
特技	絵を描くこと 節約料理（コストパフォーマンスを追究した我流の自炊）
クセ	指で構図を切るポーズ
趣味	散歩（交通費節約を兼ねる）、人間観察
食の好み	食にも美学を持ち、素材、調理法、盛り付けなどの知識は豊富で、自分なりのこだわりがあるが、理想に現実が追い付いていない（おもに金銭面で）



喜多川祐介
第3進化ペルソナ
third-tier Persona



GOROKICHI
ゴロキチ

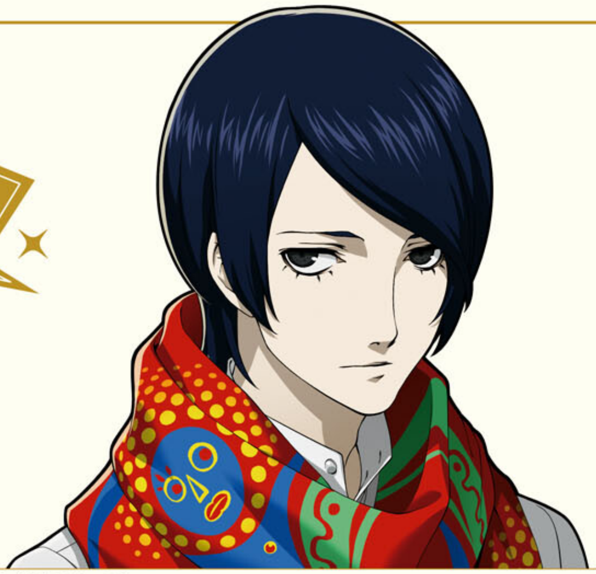
Creator's Comment

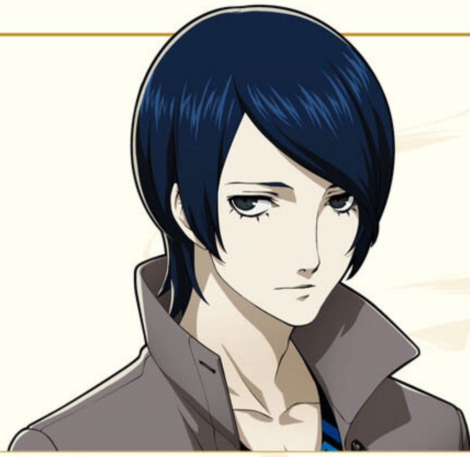
　とにかくアバンギャルド、前衛的なイメージに。祐介の本質がこれだと思うとやっぱり変わっている子だなと思います。（香林）

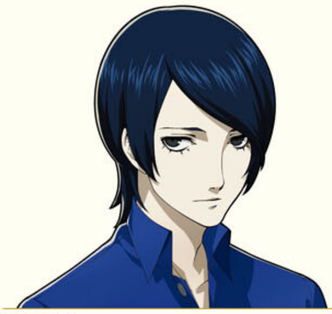
　色味もビジュアルもとても映えるデザインだったので、作っていてとても作りやすいモデルでした。こだわったのは光り物で、とにかくギラギラ派手に見えるように作りキャラクターらしさを強調できるよう気を付けました。（坂本）

喜多川祐介
バストアップ
Face Pattern

■ 通常

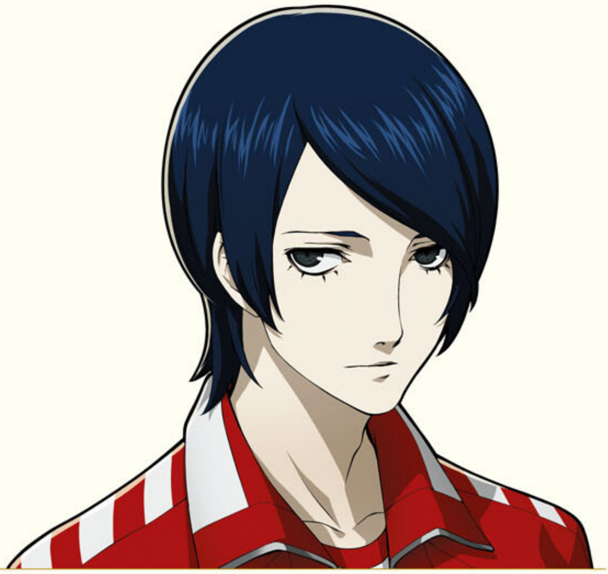

制服／冬（スカーフ）


私服／真冬

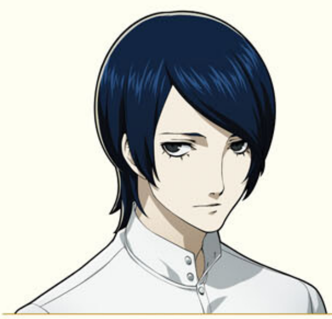

制服／夏


私服／夏


浴衣


ジャージ


水着


制服／冬


怪盗服


銭湯

■ 笑い



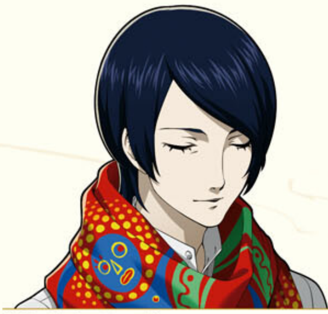
怪盗服



水着



ジャージ



制服／冬（スカーフ）



私服／真冬



制服／冬



私服／冬



制服／夏



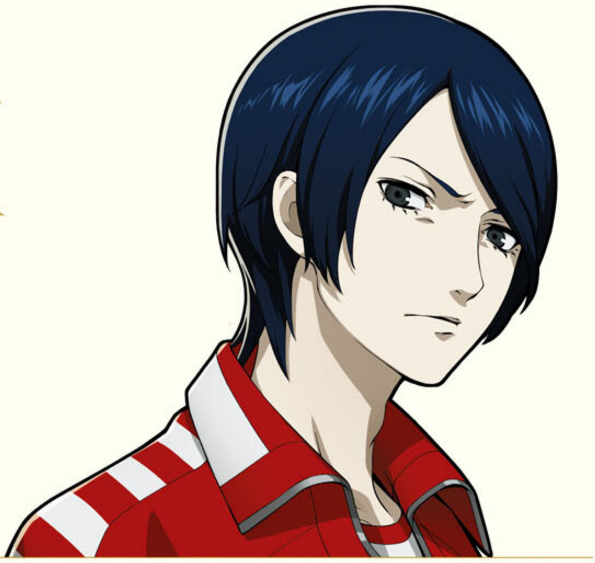
私服／夏



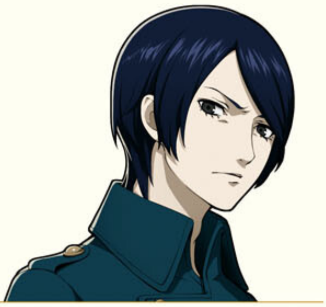
銭湯

喜多川祐介
バストアップ
Face Pattern

■ 怒り


ジャージ


怪盗服


制服／真冬

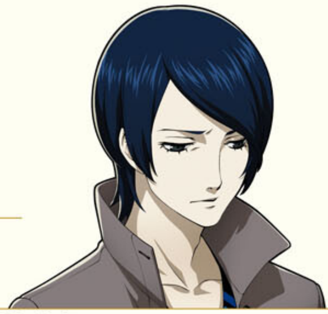

私服／真冬


浴衣

■ 悲哀


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬


水着


銭湯

■ 驚き



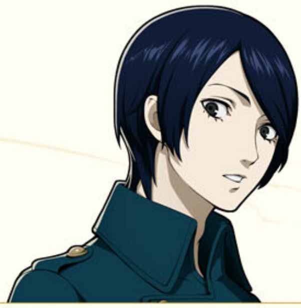
私服／夏



制服／夏



水着



制服／真冬



私服／真冬

■ 苦痛



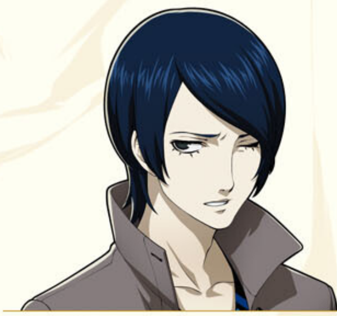
私服／冬



制服／冬



怪盗服



私服／真冬



制服／真冬

喜多川祐介

3Dモデル

3D Model

衣装



■盗み装束



■制服／夏



■制服／冬



■制服／真冬



■制服／冬（スカーフ）



■私服／夏



■私服／冬



■私服／真冬



■ジャージ



■浴衣



■ 水着



■ 聖エルミン学園制服



■ 七姉妹学園制服



■ 月光館学園制服



■ 八十神高校制服



■ ネズミ



■ シャドウワーカー制服



■ ダンシングウェア



■ スターナイトウェア



■ ニューシネマウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

喜多川祐介

3Dモデル

3D Model



■軽子坂高校制服



■頭部ありデモニカ



■頭部なしデモニカ



■サムライ衆衣装



■ジョニーのコート



■群青色の衣服



■フェザーマンスーツ



■執事服



■クリスマスウェア

アクション

Creator's Comment

細めなスタイルなので、メリハリに気を遣い、カッコよく見えるように作成しています。（沖田）















※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

喜多川祐介
設定原画
Initial Image

■ 私服／真冬



■ 制服／真冬



■ ゴロキチ／アクセサリー



Creator's Comment

スカーフのデザインは祐介で一ネタ入れたくて考えました。ほかにはマタギのような恰好だったり、布団で簀巻きにしたのも候補にありました。（香林）



■ ゴロキチ







新島真
メインイラスト
Main Illustration



MAKOTO NIIJIMA

新島真

CV:佐藤利奈

Creator's Comment

　真も怪盗時とギャップのあるキャラですが、キレのある洗練された躍動感がしっかり出せるように気を付けながら制作しました。今にも殴られそうですね。怖いですね。（嶋田）

Profile	
性別	女
身長	164㎝
体重	……答える必要が？
学年	高校3年
星座	おうし座
血液型	A型
コードネーム	クイーン／QUEEN
アルカナ	女教皇
初期ペルソナ	ヨハンナ
家族構成	姉（姉とふたり暮らし）
特技	家事全般、合気道
クセ	アゴに手をあてて考え込む
趣味	読書（ジャンル問わず、SFやマンガも含む）　ツーリング（受験終了後）
食の好み	魚料理、あっさりした料理。健康オタク気味で、栄養価やバランスにこだわる。一日に30品目、塩分は一日5g以下、青魚にはDHAが多く含まれているから……などを気にかけている



新島真
第3進化ペルソナ
third-tier Persona

Creator's Comment

真のパーソナリティである世紀末覇者感もりもりでデザインしました。ジェットエンジン、装甲車のような外装、カウキャッチャーにトゲトゲと、大仰で荒々しい所がおバカで好きです。女神像と金の装飾で高級感をつけてまとめています。何者もズタズタにして寄せ付けないイメージが、逆に清らかさにも通じるようで面白いデザインになったかと思います。当時、バイクの構造に無知すぎていろいろと勉強しながら描きました。（嶋田）

ヨハンナとアグネスは大きく形状が違うように見えますが、モーションを変えられない都合上ライディングポジションが統一されています。キャラのモーションに影響するため、一番気を遣った3Dモデルかもしれません。（佐藤）



AGNES
アグネス

新島真

バストアップ

Face Pattern

■ 通常


制服／真冬


私服／真冬


浴衣


ジャージ


怪盗服

■ 笑い


晴れ着


制服／真冬


私服／真冬


水着


ジャージ

■ 怒り


水着


浴衣


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬

■ 悲哀


私服／冬


水着


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬

新島真 バストアップ

Face Pattern

■ 驚き



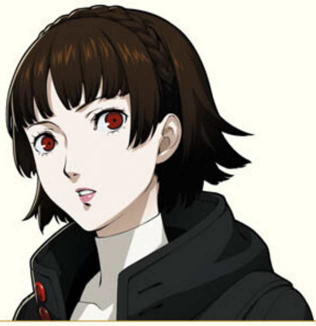
制服／冬



私服／冬



浴衣



制服／真冬



私服／真冬

■ 苦痛



怪盗服



制服／夏



制服／冬

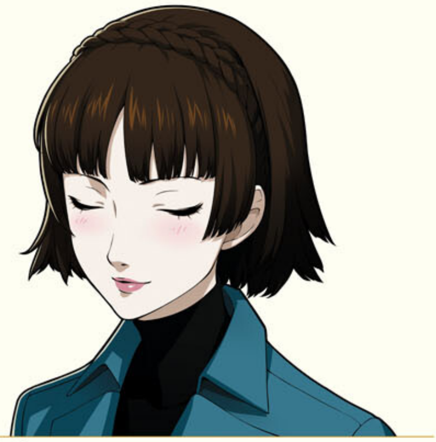


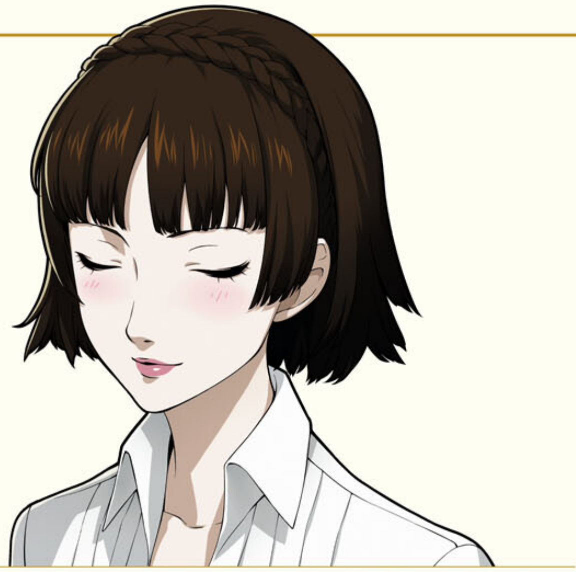
制服／真冬



私服／真冬

■ 照れ


私服／冬


私服／夏


制服／冬


制服／真冬


私服／真冬

■ 照れ2


水着


制服／真冬


制服／夏


私服／夏


私服／真冬

新島真

3Dモデル

3D Model

衣装



■ メタルライダース



■ 制服／夏



■ 制服／冬



■ 制服／真冬



■ 私服／真冬



■ 私服／夏



■ ジャージ



■ 私服／冬



■ 水着



■ 水着（認知世界）



■ 浴衣



■ 晴れ着



■ シャドウワーカー制服



■ ダンシングウェア



■ スターナイトウェア



■ 聖エルミン学園制服



■ ネズミ



■ 七姉妹学園制服



■ 月光館学園制服



■ 八十神高校制服



■ ニューシネマウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

新島真

3Dモデル

3D Model



■ 軽子坂高校制服



■ 頭部ありデモニカ



■ 頭部なしデモニカ



■ サムライ衆衣装



■ キャサリンの普段着



■ 群青色の衣服



■ フェザーマンスーツ



■ メイド服



■ クリスマスウェア

アクション









IN GAME



Creator's Comment

意志の強さが感じられる目が好きです。三つ編みカチューシャや髪のバランスが崩れると真っぽさが薄れてしまうため気を使いました。怪盗服は真のスレンダーさと力強さのバランスを意識しました。モデルを作っている時はこの呼び方はまだ無かったのですが、世紀末覇者先輩という呼び名がしっくりくるように感じてもらえたなら嬉しいです。（高田）

※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

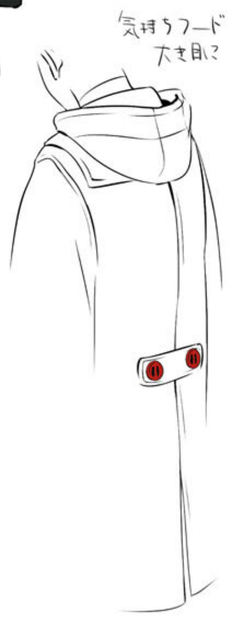
新島真

設定原画

Initial Image

■ 制服／真冬





■ 私服／真冬





■ 晴れ着

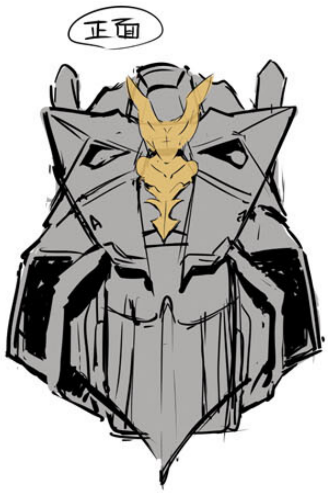






■ アグネス／背面・正面

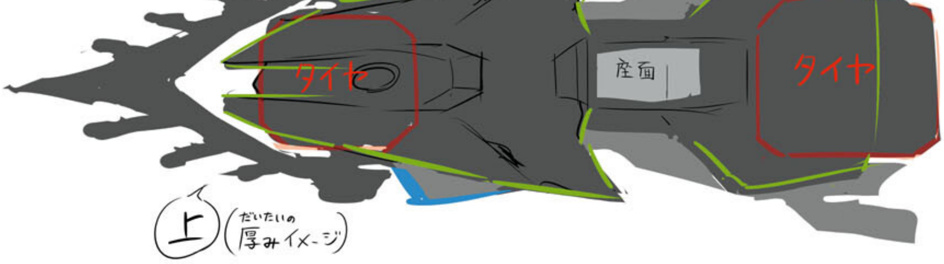


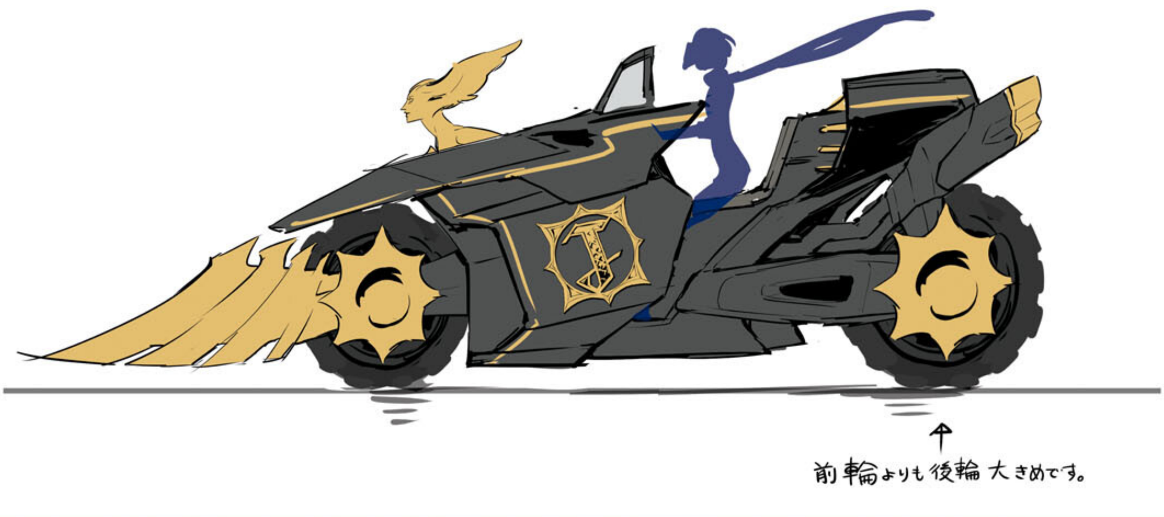


■ 装飾

■ アグネス









佐倉双葉
メインイラスト
Main Illustration



FUTABA SAKURA

佐倉双葉

CV:悠木碧

Creator's Comment

今作の立ち絵では躍動感を出すために各々走ったり跳ねたりといったポージングをしているのですが、双葉は思いっきり大ジャンプさせてみました。こういう柔軟でコミカルな動きが似合うのは双葉のユニークで好きな所です。(嶋田)

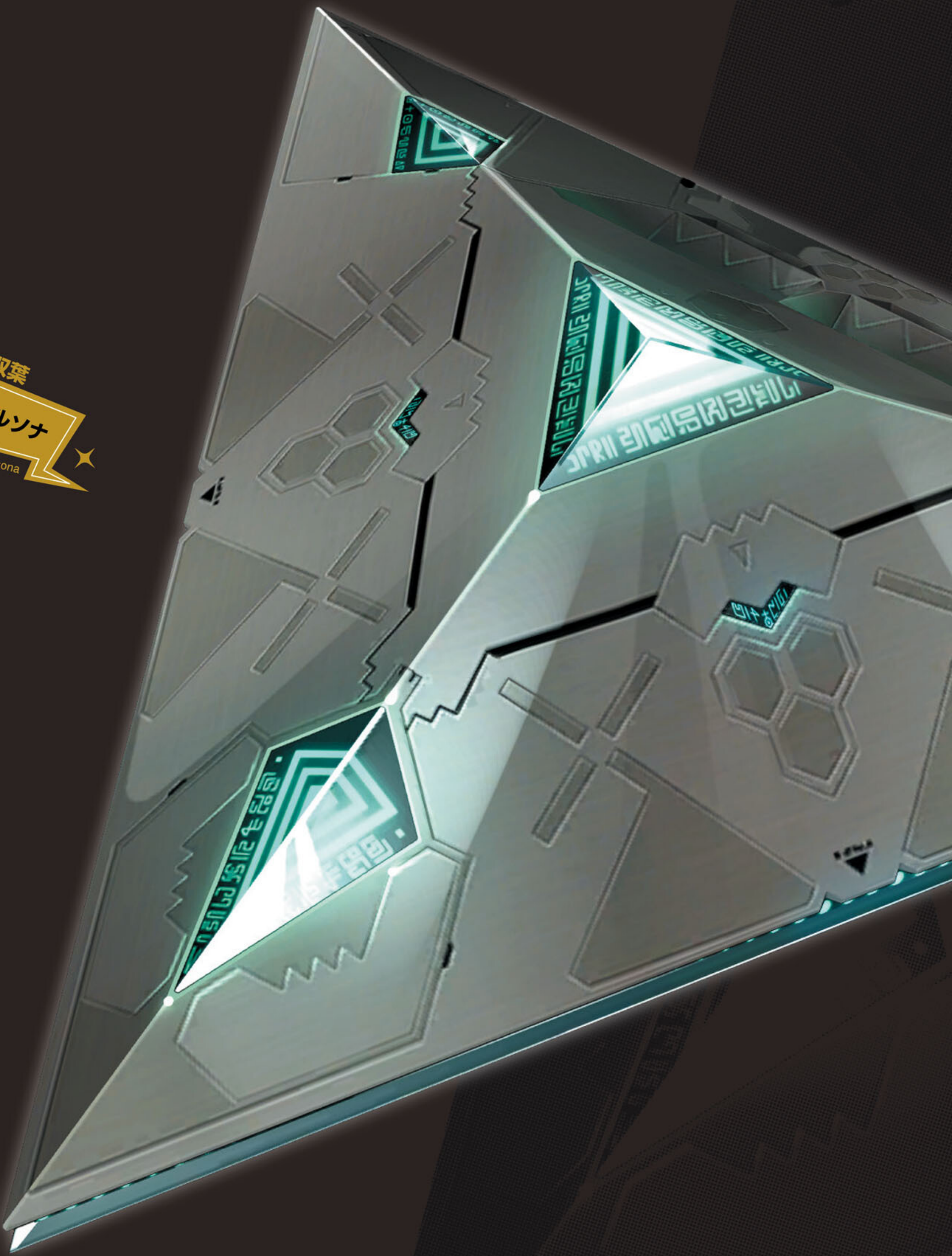
Profile

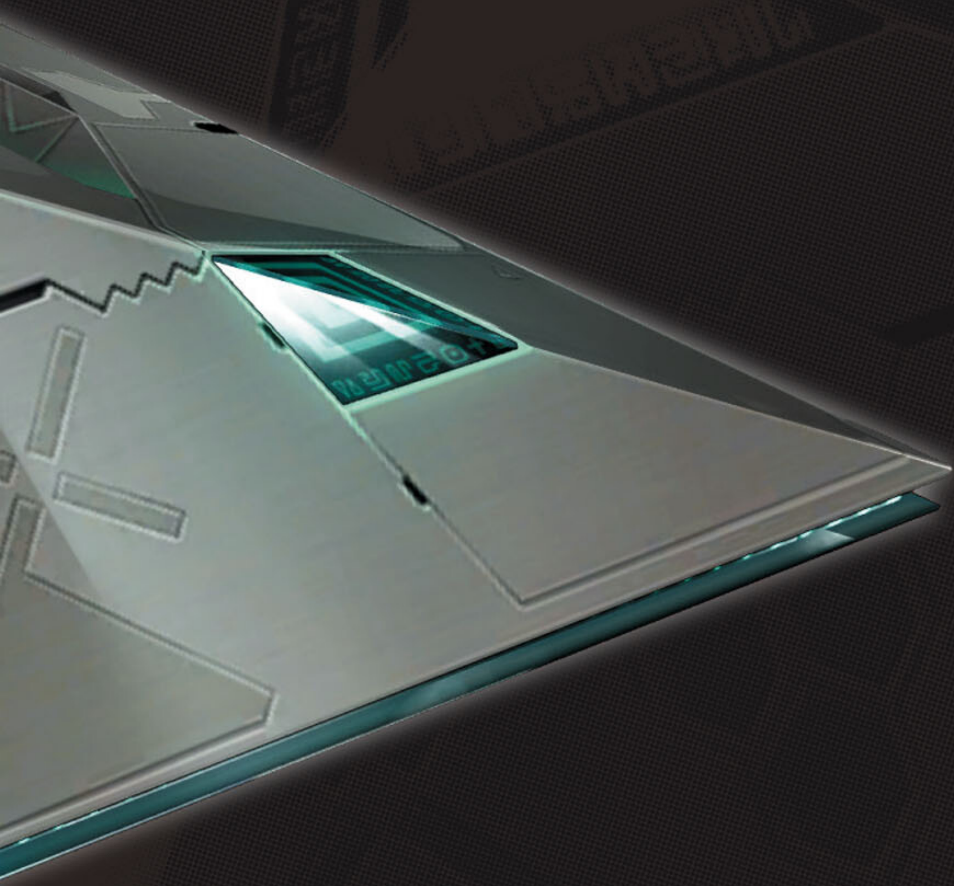
性別	女
身長	149㎝(本人は「150㎝ある!」と言い張っている)
体重	ヒント→0kg <X<1000kg
学年	年齢は高1だが高校には通っていない
星座	うお座
血液型	AB型(Rh−)
コードネーム	ナビ/NAVI
アルカナ	隠者
初期ペルソナ	ネクロノミコン
家族構成	佐倉惣治郎(養父)
特技	プログラミング、ハッキング、ゲーム
クセ	どこでもすぐしゃがむ、ネット用語を口に出す
趣味	ネットサーフィン、ゲーム、アニメ観賞
食の好み	カレー、カップ焼きそば、お菓子。本当は手料理が好きなのだが、多忙な母への配慮から、家事に負担のかからないインスタント食品で満足するフリをしていた。ただ、「とあるカップ焼きソバだけは認める」らしい

佐倉双葉

第3進化ペルソナ

third-tier Persona





AL AZIF アルアジフ

Creator's Comment

表のデザインに苦戦しました。機械系に疎かったため、“戦闘機好きがかっこいいと思うデザイン”に中々たどり着けず。出来上がった後も「そうすればよかったのか！」ではなく「そういうものなんですね……（なるほどわからん）」となった記憶があります。代わりに裏側の模様はネタ切れを起こしつつも頑張りました。（香林）

班内の一部では“ゲーミングUFO”という単語でやり取りしていました。底面のデザインが“中央が〇で外側が△なのに面はフラット”なので造形破綻が起きているのですが、パッと見では気づかないように仕上げています。是非ゲーム画面で確認してみてください。（佐藤）

佐倉双葉
バストアップ
Face Pattern

■ 通常


私服／真冬


ジャージ


シャドウ


怪盗服


怪盗服／通信時

■ 笑い


デスティニー・ランド

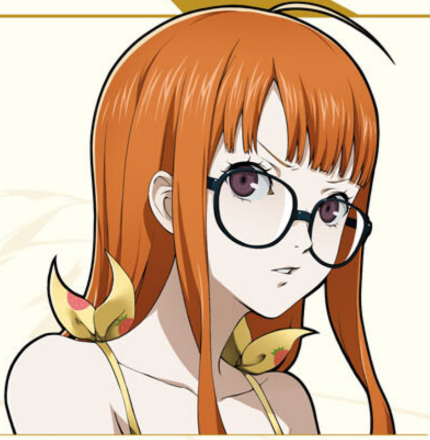

私服／夏

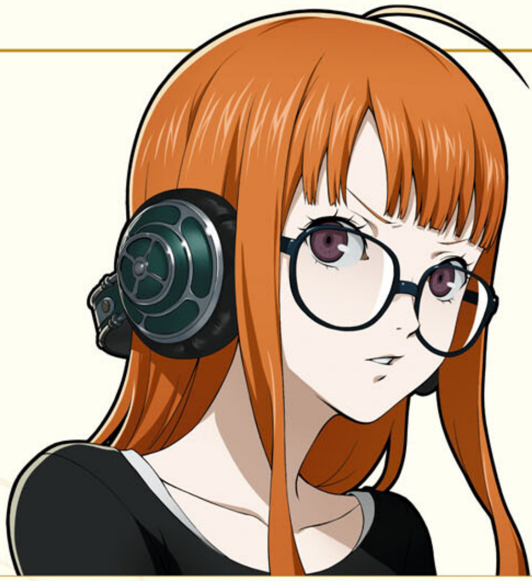

私服／真冬


晴れ着


水着

■ 怒り


水着


部屋着


怪盗服


ジャージ


私服／真冬

■ 悲哀


晴れ着


部屋着／ヘッドフォンなし


水着


水着／認知世界


私服／真冬

佐倉双葉
バストアップ
Face Pattern

■ 驚き


水着


ジャージ


水着／認知世界

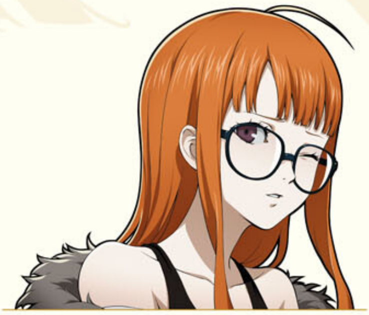

怪盗服／通信時


私服／真冬

■ 苦痛


私服／夏


私服／真冬


私服／冬

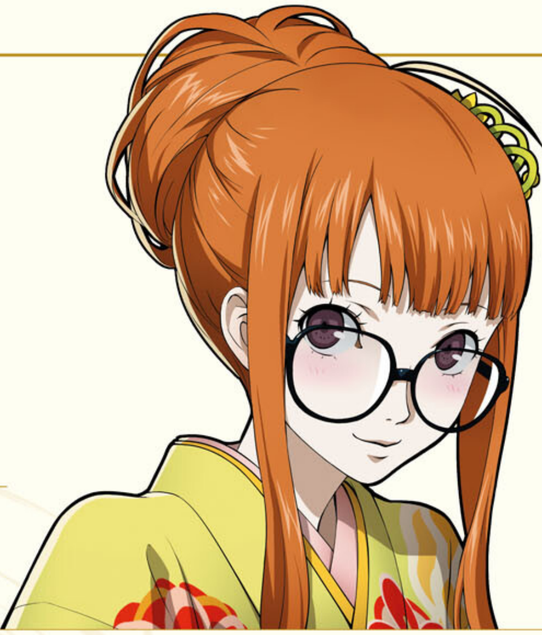

部屋着


怪盗服

照れ


私服／夏


私服／冬


晴れ着

照れ2


私服／冬


私服／夏


私服／真冬

…


かぶりもの

悲哀泣き


私服／真冬


私服／冬


私服／夏

佐倉双葉

3Dモデル

3D Model

衣装



■ サイバースーツ



■ 私服／夏



■ 私服／冬



■ 私服／真冬



■ 部屋着



■ ジャージ



■ 水着



■ 水着（認知世界）



■ 晴れ着



■ シャドウ



■聖エルミン学園制服



■七姉妹学園制服



■月光館学園制服



■八十神高校制服



■シャドウワーカー制服



■ダンシングウェア



■スターナイトウェア



■ニューシネマウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

佐倉双葉

3Dモデル

3D Model



■ 軽子坂高校制服



■ 頭部ありデモニカ



■ 頭部なしデモニカ



■ サムライ衆衣装



■ トビーのツナギ



■ 群青色の衣服



■ フェザーマンスーツ



■ メイド服



■ クリスマスウェア

アクション





IN GAME







Creator's Comment

半脱ぎのジャケットに長い髪という、3Dで作るにはとても大変なデザインなのですが、愛してもらえるよう、気合を入れてモデリングしました（後の『ペルソナ5 ダンシング・スターナイト』でも破綻なく踊ってもらうのに苦労しました）。長い髪の毛先に明るいグラデーションを入れたりして重たく見えないように意識しています。（高田）

※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

佐倉双葉

設定原画

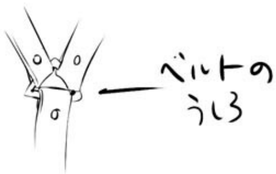
Initial Image

Creator's Comment

帽子をかぶりフードつけてヘッドフォンも首にかけているので、髪がめり込みすぎてモデラー＆モーションスタッフにいやな顔をされた記憶があります。（香林）

■ 私服／真冬







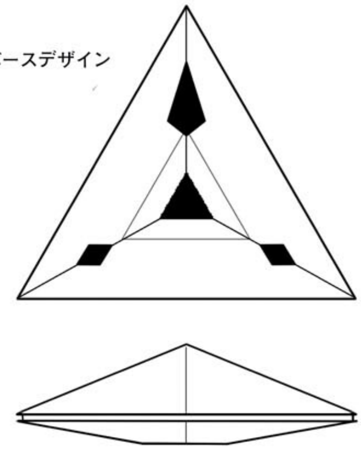
■ 晴れ着



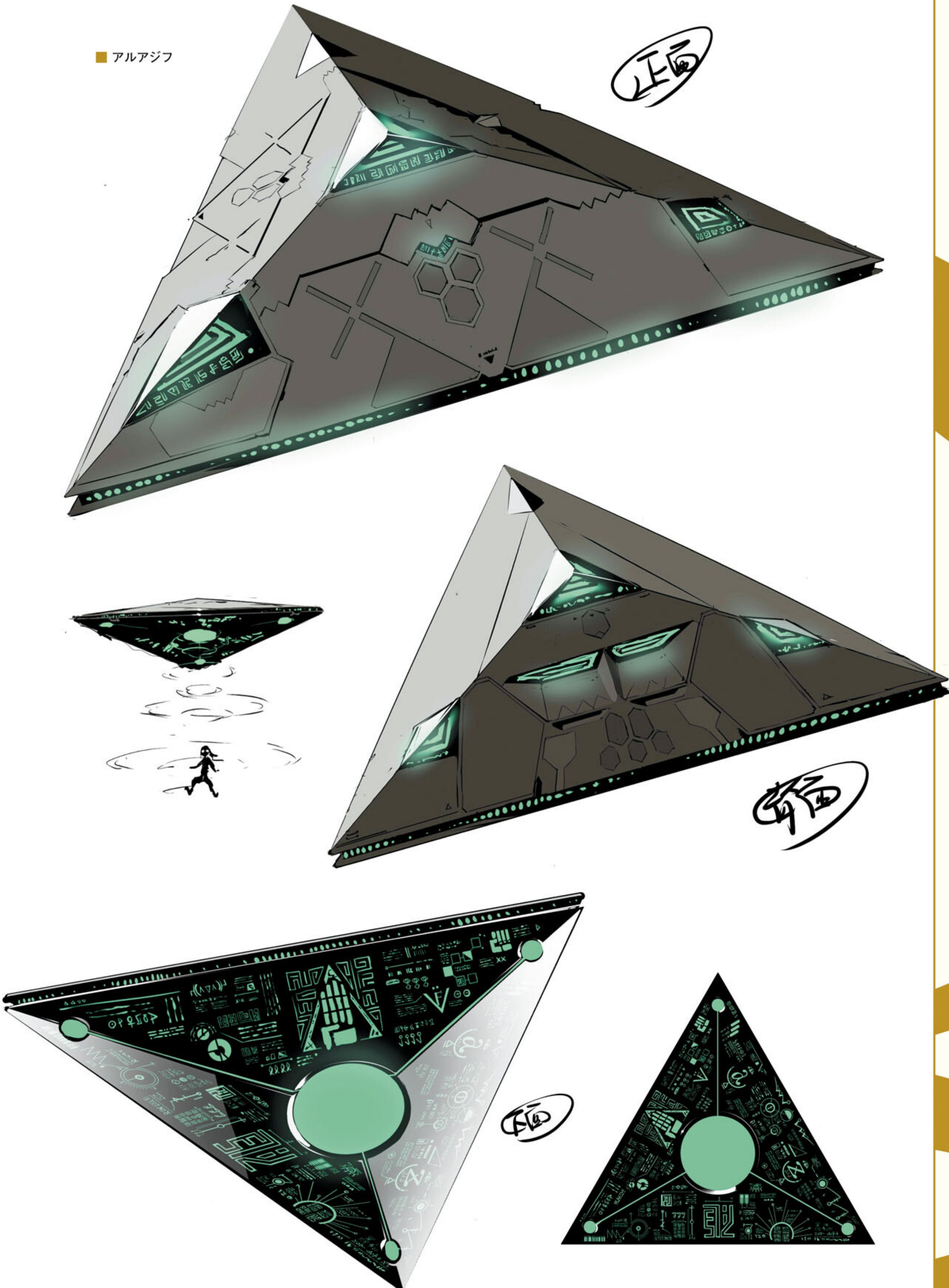




■ アルアジフ／ベースデザイン



■ アルアジフ





奥村春

メインイラスト

Main Illustration



HARU OKUMURA

奥村春

CV:戸松遥

Creator's Comment

エレガントでお淑やかに、かつキューティな振る舞いがにじみ出るように春は意識しました。髪とスカートのふんわりとした風のなびきで、彼女の優しい雰囲気が出せた気がします。（嶋田）

Profile

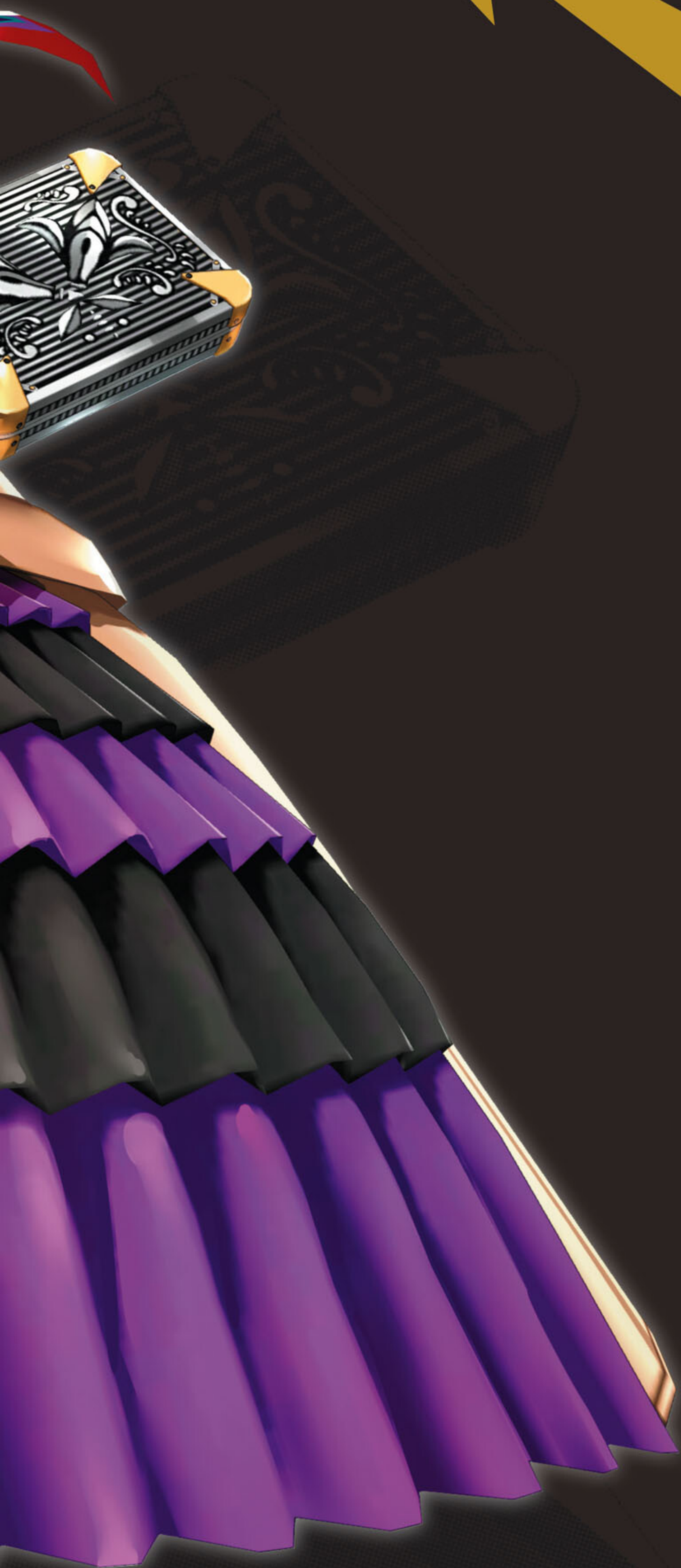
性別	女
身長	158㎝
体重	ご想像にお任せします
学年	高校3年
星座	いて座
血液型	A型
コードネーム	ノワール／NOIR
アルカナ	女帝
初期ペルソナ	ミラディ
家族構成	父（本編中に死亡）、住み込みの家政婦・使用人
特技	バレエ、茶道 利き紅茶（銘柄、産地を言い当てる。最近はコーヒーも）
クセ	後ろ手を組む、ややオーバーリアクション
趣味	ガーデニング、手芸
食の好み	素材の味を活かした料理、クセの強い料理。煌びやかなコース料理などを食べ慣れて、舌が肥えており高校生にして素材の味を味わうことに行き着いた。一方で、クサヤ、ブルーチーズ、珍味といわれるような尖った味や香りの料理にも魅力を感じている

奥村春

第3進化ペルソナ

third-tier Persona





LUCY
ルーシー

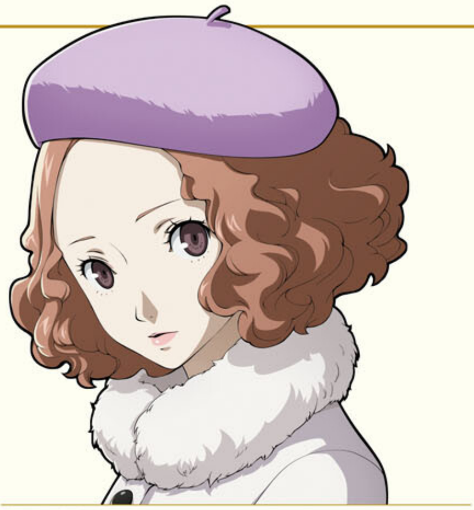
Creator's Comment

　ルーシーもスルッと決まりました。女スパイといえばヘッドスカーフで。（香林）
　基本的に3Dモデリングのコンセプトは"イラストの再現"なので語る事は多くないのですが、質感の無いラフ画をもとに制作にあたるため製作者毎の趣味趣向が出ます。第3進化ペルソナはどれもエッジの効いた光と影の形状が特徴的ですね。（佐藤）

奥村春
バストアップ
Face Pattern

■ 通常


制服／真冬


私服／真冬


制服／冬


私服／冬


怪盗服

■ 笑い


制服／真冬


私服／真冬


晴れ着


ジャージ


水着（認知世界）

■ 怒り


制服／夏


私服／夏


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬

■ 悲哀


ジャージ


怪盗服


制服／真冬


私服／真冬


制服／夏

奥村春
バストアップ
Face Pattern

■ 驚き


水着（認知世界）


私服／夏


私服／真冬


制服／夏


制服／真冬

■ 苦痛


私服／真冬


制服／真冬


怪盗服


私服／冬


制服／冬

■ 照れ


制服／夏


私服／夏


制服／真冬

■ 照れ2


私服／真冬


制服／冬


私服／冬

■ 悲哀泣き


制服／夏


私服／夏


私服／冬

奥村春

3Dモデル

3D Model

衣装



■銃士の正装



■制服／夏



■制服／冬



■制服／真冬



■私服／夏



■私服／冬



■私服／真冬



■ジャージ



■水着（認知世界）



■晴れ着



※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

奥村春

3Dモデル

3D Model



■ 軽子坂高校制服



■ 頭部ありデモニカ



■ 頭部なしデモニカ



■ サムライ衆衣装



■ エリカの給仕服



■ 群青色の衣服



■ フェザーマンスーツ



■ メイド服



■ クリスマスウェア

アクション













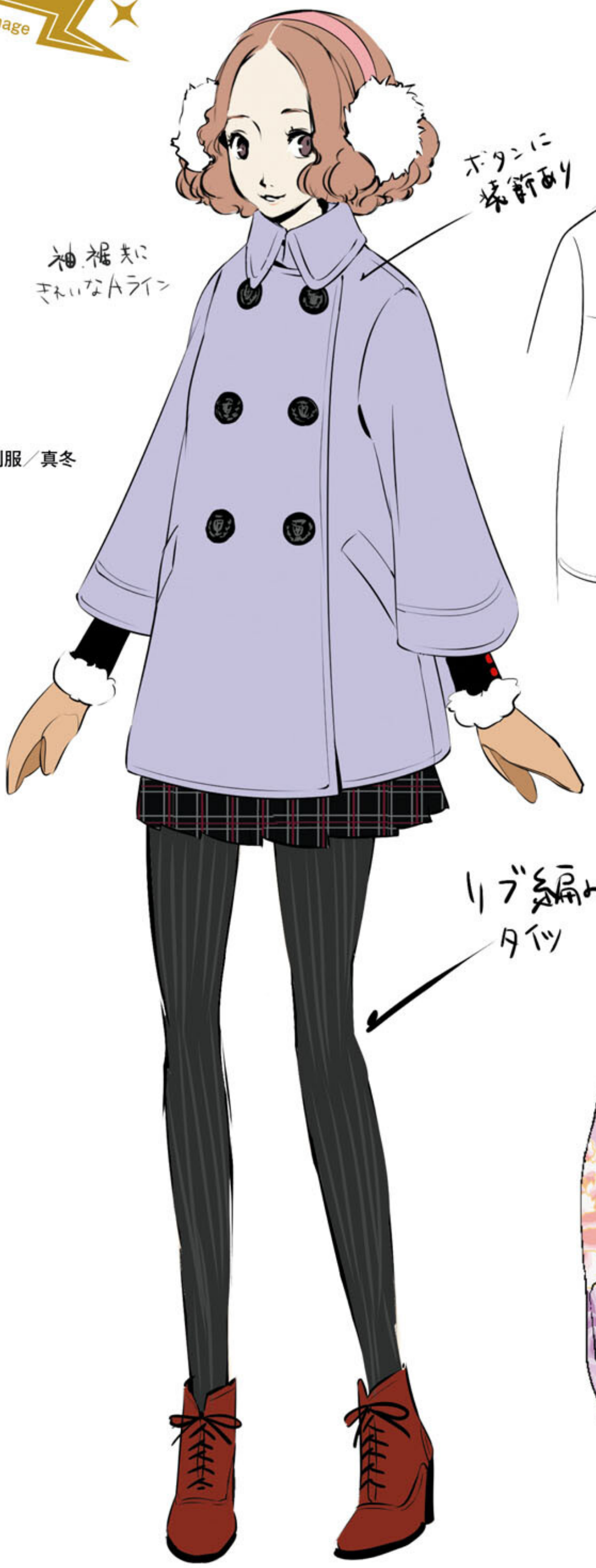


Creator's Comment

ゆるふわヘアがとても可愛くできています！　髪の毛をちょいちょいと触るモーションがとても気に入っています。（沖田）

※本ページの画像は"IN GAME"のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

奥村春
設定原画
Initial Image

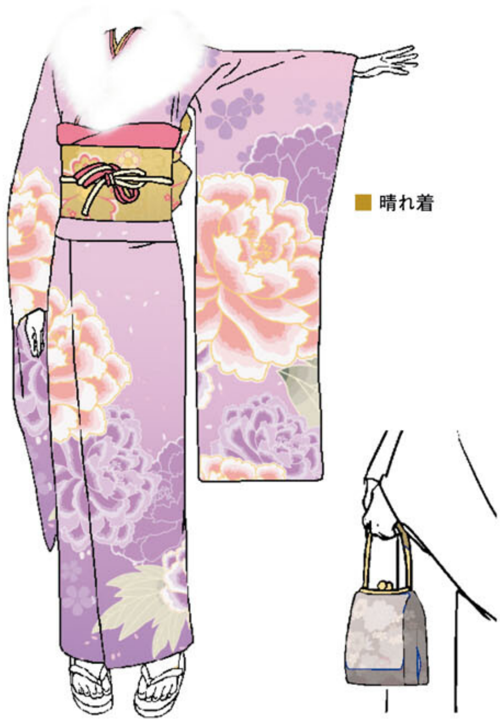


■ 制服／真冬





■ 私服／真冬



■ 晴れ着



Creator's Comment

かわいい。私服も制服もモフモフでかわいい。（香林）

■ アタッシュケース初期デザイン

■ ルーシー





■ 銃器デザイン



メインイラスト
Main Illustration

GORO AKECHI
明智吾郎

CV:保志総一朗





Profile

性別	男
身長	178cm
体重	64kg
学年	高校3年
星座	ふたご座
血液型	AB型
コードネーム	クロウ／CROW
アルカナ	正義
初期ペルソナ	ロビンフッド
家族構成	なし（都内マンションで一人暮らし）
特技	推理
クセ	話の途中で考え込む
趣味	自転車（都内の移動は小回りの利くクロスバイクを使う） ボルダリング、ダーツなどの流行りのスポーツ
食の好み	とくになし。食に関しては話題性重視で、評判になったものはすぐに試す。行列に並ぶのも苦ではない。大人たちとの会話のネタ収集も兼ねており、趣味の自転車を飛ばして都内各地を回っている。大人との付き合いが多いことから、都内の隠れ家的名店や、高級料理店にも顔が利くが、じつは味にはあまり関心がない

Creator's Comment

顔を半分隠すキザさが明智らしいですね。それに加えて今作は黒仮面の明智も多く活躍するので、影のある一面も匂わせたい、というのも意識しました。（嶋田）



明智吾郎
初期ペルソナ
first-tier Persona

ROBIN HOOD
ロビンフッド

Creator's Comment

他の怪盗メンバーのペルソナと違い、明智の役割に合わせて純粋なヒーロー感を出すようにデザインしています。他のペルソナはヒーローでありながらあくまで"賊"なのですが、ロビンフッドは正義の味方なわけです。明智の王子属性とヒーロー感を入れ過ぎて弓矢以外ほとんどロビンフッド要素が無くなっていますが（笑）。（副島）
この絵を描いた事により、ダウンロードフォルダがボディービルダーの参考写真だらけになりました。（織部）


明智吾郎
第3進化ペルソナ
third-tier Persona



HEREWARD
ヘリワード

Creator's Comment

　三学期で明智は黒明智になった状態だったので、同じように闇落ちしたロビンフッドにチェンジしてます。（香林）

　筋肉！　黒！　黒光り！　と、男心をくすぐるデザインで、表面の照り返しや金属質感を描きこむのが楽しかったですね。制作する前に参考資料を集めるのですが、それがきっかけでサバゲに興味を持ちました。まだ行ったことはありませんが。（佐藤）

明智吾郎

バストアップ

Face Pattern

■ 通常


制服／夏


制服／冬


私服／夏・冬


怪盗服


変装

■ 笑い


私服／夏・冬


制服／夏


制服／冬


銭湯


怪盗服

■ 怒り


私服／夏・冬


怪盗服


制服／夏


制服／冬


銭湯

■ 悲哀


制服／夏


制服／冬


銭湯


私服／夏・冬


怪盗服

明智吾郎
バストアップ
Face Pattern

■ 驚き


制服／夏


制服／冬


銭湯

■ 苦痛


制服／冬


私服／夏・冬


怪盗服

明智吾郎(3学期)
バストアップ
Face Pattern

■ 通常


ジャージ


怪盗服2


制服／真冬


私服／真冬

■ 笑い



ジャージ



私服／真冬



制服／真冬



怪盗服2

■ 怒り



私服／真冬



制服／真冬



怪盗服2

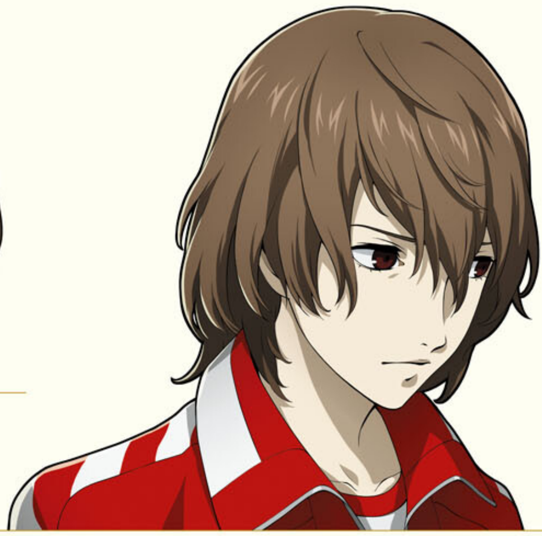
■ 悲哀



私服／真冬



制服／真冬



ジャージ

明智吾郎

3Dモデル

3D Model

衣装



■ プリンススーツ



■ ダークスーツ



■ 制服／夏



■ 制服／冬



■ 制服／真冬



■ 私服／夏・冬



■ 私服／真冬



■ ジャージ



■ 変装



■ 銭湯



■ 聖エルミン学園制服



■ 春日山高校制服



■ 月光館学園制服



■ 八十神高校制服



■ シャドウワーカー制服



■ ダンシングウェア



■ スターナイトウェア



■ ニューシネマウェア

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

明智吾郎

3Dモデル

3D Model



■頭部ありデモニカ



■頭部なしデモニカ



■サムライ衆衣装



■バーのマスターのスーツ



■魔神皇の正装



■フェザーマンスーツ



■執事服



■クリスマスウェア



■群青色の衣服







Creator's Comment

　ぱっと見は個性が薄そうなデザインと思いきや、怪盗時の仮面や持っているアタッシュケース（ロゴ）、縞々な姿など、節々で個性が尖っているキャラだなと思いながら作成しました。怒った時の顔芸用に専用の顔テクスチャを用意した気がします。（秋本）

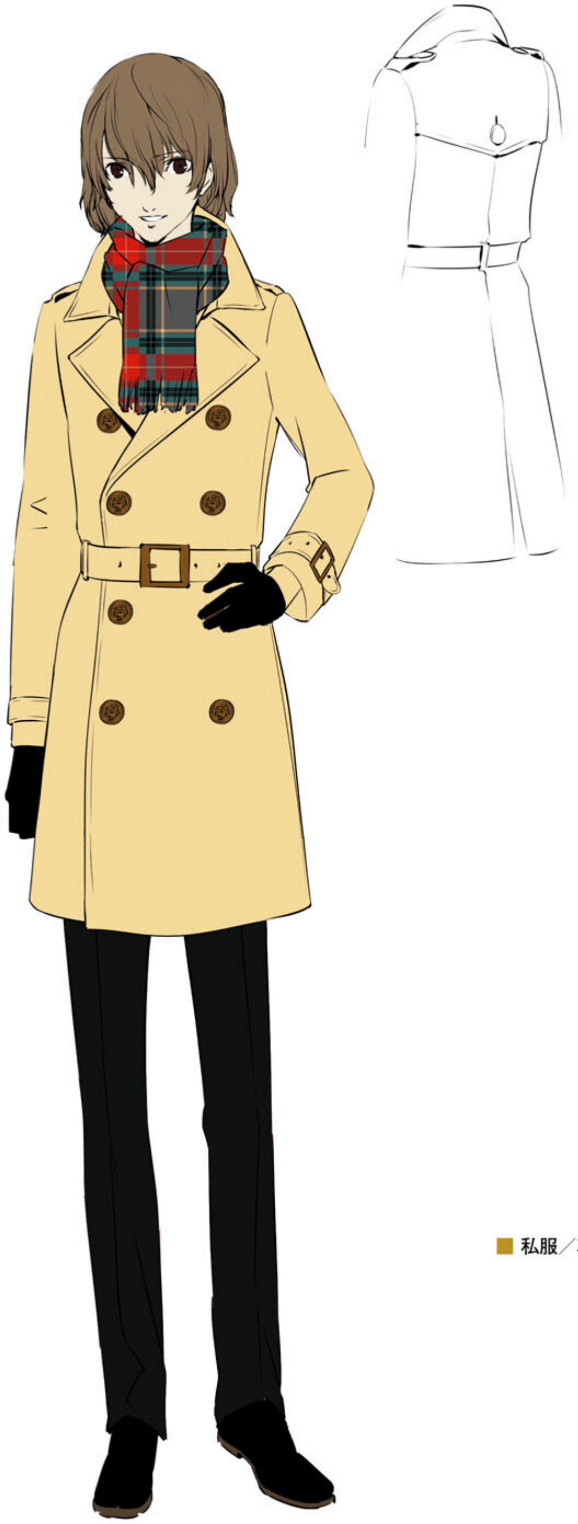
※本ページの画像は"IN GAME"のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

明智吾郎

設定原画

Initial Image

■ 制服／真冬



■ 私服／真冬



■ヘリワード



メインイラスト
Main Illustration

KASUMI YOSHIZAWA
芳澤かすみ

CV:雨宮天





Profile

性別	女
身長	163㎝
体重	コントロールできるようになりたいです
学年	高校1年
星座	牡羊座
血液型	ど忘れしている
コードネーム	ヴァイオレット／VIOLET
アルカナ	信念
初期ペルソナ	サンドリヨン
家族構成	父と母、祖母も同居、2人姉妹
特技	新体操、料理
クセ	礼儀正しく一礼
趣味	今は練習のことで頭がいっぱい…
食の好み	駄菓子、こんぶ系などの低カロリーなもの。お婆ちゃん子であり味覚に関して影響を受けている。新体操選手のため栄養バランスを考えた食事を求めたり、夏場でも体のことを考えて冷たい飲み物は避けようとする。ただし高カロリー・高脂質の食事（ファストフードや甘いもの）が嫌いなわけではなく、年相応に食べたい欲求がある

Creator's Comment

（イラスト左）人前で演技することに長けた彼女らしく、堂々と舞いを披露するフレッシュなポージングにしました。（嶋田）
（イラスト中央）若干ストレッチしているような"らしさ"を混ぜつつも、かすみのしなやかさと可憐さを表現できるようなポーズにしました。（香林）
（イラスト右）怪盗服のかすみはゲーム中のモーションが格好良く印象的でしたので、立ち絵でもその印象が出せるよう優雅かつダイナミックなポージングを意識しました。（嶋田）



芳澤かすみ／すみれ
初期ペルソナ
first-tier Persona





CENDRILLON
サンドリヨン

Creator's Comment

　サンドリヨンとはシンデレラのことで、ガラスの靴をイメージしてデザインしています。魔法使いの魔法によって形作られたはずのかりそめの衣装には、いつか解けることを表す時計の意匠がありかすみ自身、またペルソナにもその後の成長があることを暗喩しています。（副島）
　ガラスと腰の金属部分が難しくて泣きながら塗った記憶があります。（織部）
　担当キャラのかすみの初期ペルソナということもあり思い出深いです。青いガラスの鎧は簡単なスケッチを元に3Dモデルを制作して、整合性の合わない箇所を洗い出した後に再度描き起こす、といったことを繰り返しデザインを詰めていきました。3Dモデルもガラスの質感は手描きなのですが、透明感や光の屈折具合を出すのに苦労しましたね。（佐藤）

芳澤かすみ／すみれ

第2・3進化ペルソナ

second & third-tier Persona



ヴァナディース

VANADIS

Creator's Comment

奔放な女神ヴァナディースをモチーフに、前述のサンドリヨンが未熟な少女であるのに対して、精神的に成長したかすみに合わせて自立した女性像を描こうと思いました。堂々とした立ち姿などからも雰囲気の違いを出しています。（副島）

主人公と対になるデザインで担当モデルの中でも特にお気に入りなのですが、ユーザーの目に触れる機会が少ないので、もしゲーム中に見かける機会があったら使用してくれると嬉しいです。ペルソナ全書でモーションも確認できるのですが、優雅でカッコ良いので是非見てみてください。（佐藤）



Creator's Comment

サンドリヨン（シンデレラ）なんだったらハッピーエンド＝結婚＝花嫁にしちゃえという事で、3秒くらいでデザインの方向性自体は決めてしまいました。（香林）
モデル制作はパーツ数が多いと作業量が増えて大変なのですが、シンプルだと、それはそれで大変だったりします。エラは全身が白く、質感を出すのに苦労しました。（佐藤）

芳澤かすみ／すみれ
バストアップ
Face Pattern

■通常


制服／冬


私服／冬


クラブジャージ


レオタード


晴れ着

■笑い


クラブジャージ


制服／夏


私服／夏


ジャージ


怪盗服

怒り



トレーニングウェア



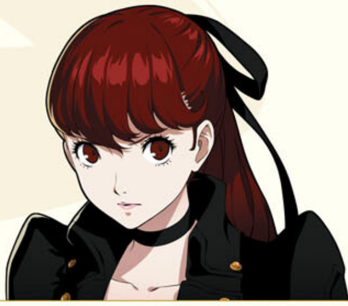
レオタード



制服／真冬



私服／真冬



怪盗服／素顔

悲哀



晴れ着



レオタード



私服／夏



制服／冬



私服／冬

芳澤かすみ／すみれ

バストアップ

Face Pattern

■ 驚き



晴れ着



ジャージ



制服／夏



私服／夏



トレーニングウェア

■ 苦痛



私服／真冬



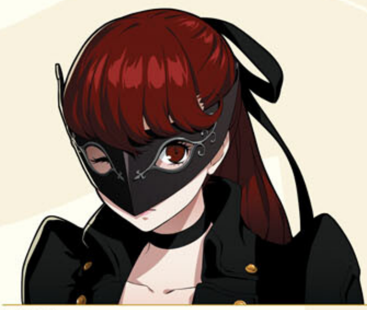
私服／冬



制服／真冬



制服／冬



怪盗服

■ 照れ



私服／夏



制服／冬



制服／夏



私服／冬



ジャージ

■ 照れ2



トレーニングウェア

■ 焦り



怪盗服



私服／真冬

■ 虚ろ



私服／真冬



怪盗服

芳澤かすみ／すみれ

バストアップ

Face Pattern

■ 通常



制服／真冬



私服／真冬



ヒョウ柄

■ 笑い



ワンピース



制服／真冬



制服／冬

■ 悲哀



私服／真冬（素顔）

■ 怒り



私服／真冬



制服／冬



制服／真冬



制服／冬



ワンピース

驚き



ヒョウ柄



制服／冬

苦痛



私服／真冬（素顔）

照れ



制服／真冬



ワンピース



クラブジャージ

照れ2

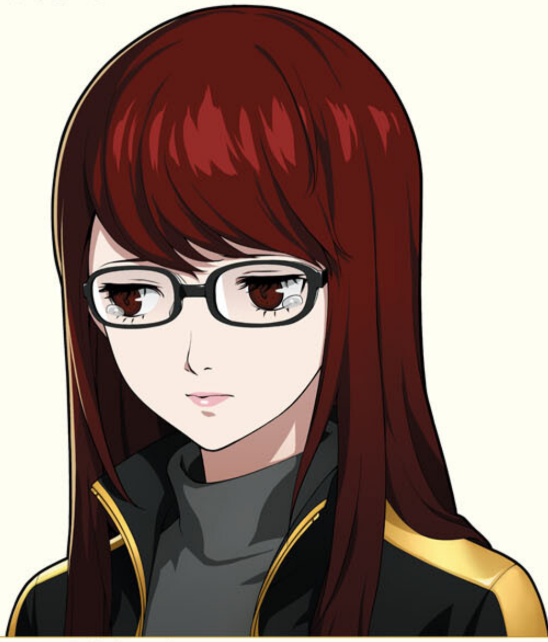


ワンピース



制服／冬

悲哀泣き



クラブジャージ

芳澤かすみ／すみれ
3Dモデル
3D Model

衣装



■ブラックレオタード



■制服／夏



■制服／冬



■制服／真冬



■ジャージ



■私服／夏



■トレーニングウェア



■私服／冬



■クラブジャージ



■私服／真冬



■レオタード



■ヒョウ柄



■ワンピース



■水着



■晴れ着



■聖エルミン学園制服



■七姉妹学園制服



■シャドウワーカー制服



■ニューシネマウェア



■ダンシングウェア



■月光館学園制服



■八十神高校制服

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

芳澤かすみ／すみれ
3Dモデル
3D Model



■軽子坂高校制服
■頭部ありデモニカ
■頭部なしデモニカ
■サムライ衆衣装
■リンのワンピース
■群青色の衣服
■フェザーマンスーツ
■メイド服
■クリスマスウェア

アクション





IN GAME



Creator's Comment

『P5』のキャラモデルは制作者毎にクセが強く、それぞれ個性的な造形が多いので、その中に埋もれないよう頑張りました。正統派後輩キャラということで、ユーザーに元気で可愛らしい印象が伝わる3Dモデルに仕上げられたのではないでしょうか。『P5』では基本的に表情制作はキャラモデラーが担当しているのですが、どれも拘っているので注意して見てもらえると嬉しいですね。（佐藤）

※本ページの画像は“IN GAME”のものを除き、すべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

芳澤かすみ／すみれ 設定原画

Initial Image

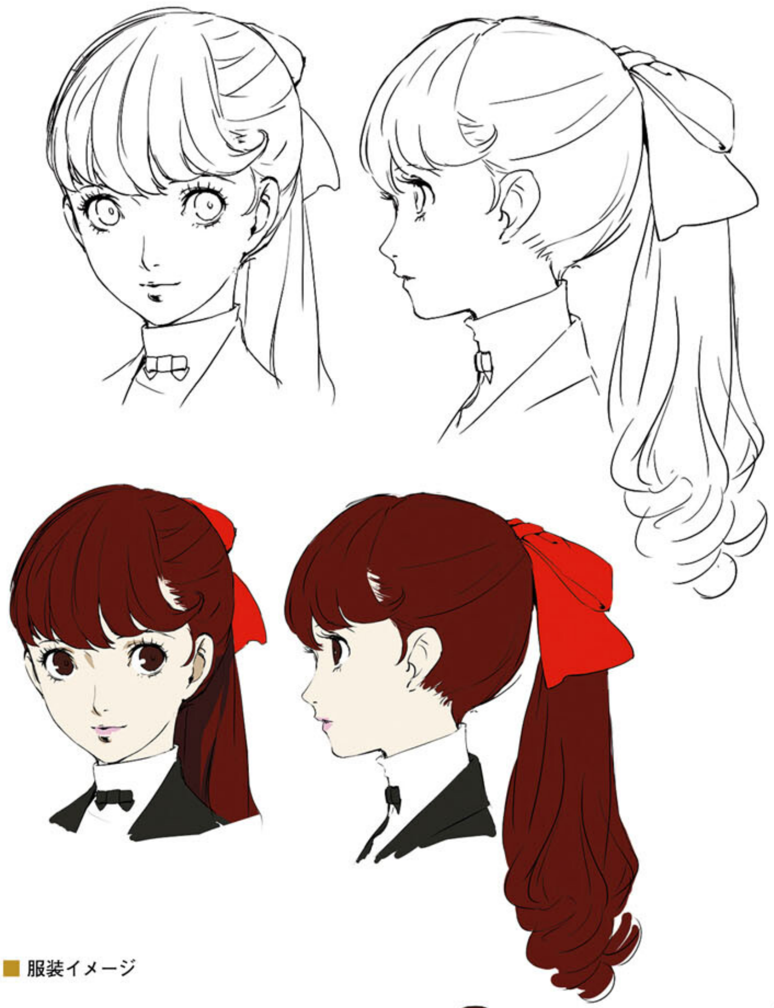
■ イメージアート



■ ラフスケッチ



■ ラフスケッチ



■ すみれ



■ 服装イメージ



Creator's Comment

そもそも怪盗という、特に言葉が持つ響きは現代からするとノスタルジックなものがあるなと。また設定面でスポーツに特化したキャラクター（最初は水泳部だったかと）であるというのもあったので、ここは昭和的なヒロインの再現をしてみようと思い、新体操、ポニーテールとリボン、といったかすみの外観上のポイントが決まっていきました。レオタードで怪盗という組み合わせに某漫画の影響があったのは否めません（笑）。『P5R』での目玉であるかすみのデザインは、ジョーカーと並んでも引けをとらない怪盗としてストレートなデザインを目指す必要がありました。ラフ（※左ページ上）でジョーカーと一緒に描いているのはその辺の意識があったからですね。（副島）

芳澤かすみ／すみれ
設定原画
Initial Image

■ 私服／真冬

背面





■ 制服／真冬



■ 私服／夏



■ 制服／夏



■ 制服／冬



■ クラブジャージ



■ レオタード



■ 晴れ着



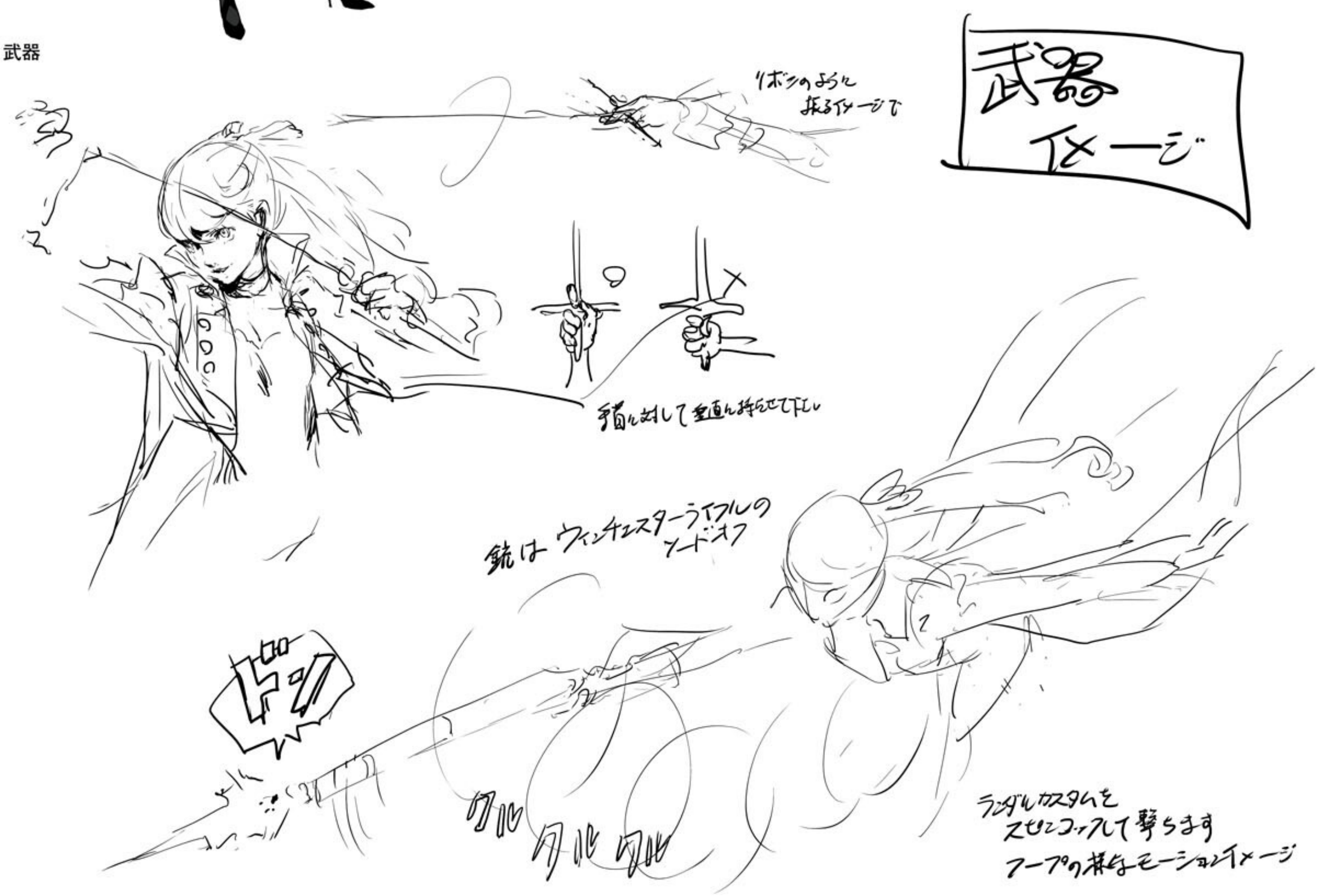
Creator's Comment

基本かすみの私服は60年代レトロポップな雰囲気でまとめています。ただそれに決まる以前はそこまでオシャレに興味を持っていない昭和テイストな子、という方向性で考えていたので、冬制服のアイテムに若干その名残が残ってます（手編み風マフラーとか昭和……）。（香林）

■ 怪盗服



■ 武器


武器イメージ
リボンのように振るイメージで
鍔に対して垂直に持たせて下さい
銃はウィンチェスターライフルのソードオフ
ドンッ
クルクルクル
ランダルカスタムをスピンコックして撃ちます
フープの様なモーションイメージ

芳澤かすみ／すみれ

設定原画

Initial Image



■ サンドリヨン



■ 装飾



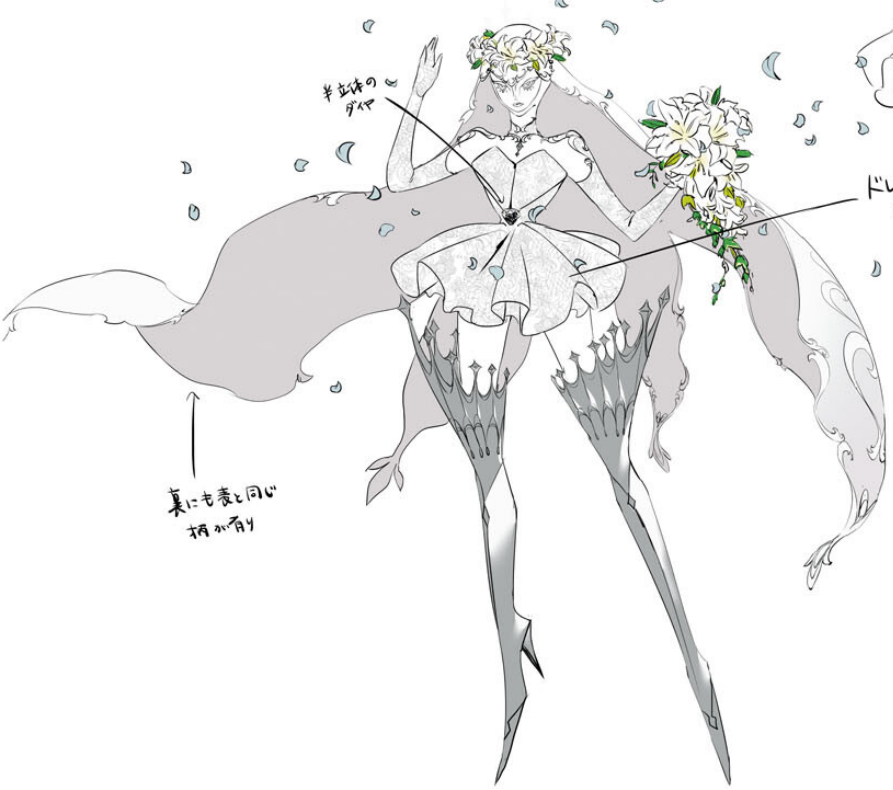


■ ヴァナディース





■ エラ





メインイラスト
Main Illustration

TAKUTO MARUKI
丸喜拓人
CV:日野聡



Creator's Comment

黒幕の立ち絵ということで、クセを強くしすぎるわけにはいかず、かといって何もしていないと絵として面白みが無いので、リンゴジュースを飲ませています。なぜリンゴジュースかは知恵の実由来だったような。今思うと、アトラスユーザーには一発で黒幕だと気づかれそうですね。（織部）

■ 通常



白衣



白衣脱ぎ



私服

■ 笑い



白衣



通勤服



大学時代

■ 怒り



白衣脱ぎ



通勤服



私服

■ 堪え



大学時代

丸喜拓人
バストアップ
Face Pattern

■ 悲哀


私服


白衣


白衣脱ぎ

■ 驚き


白衣


私服


大学時代

■ 笑い2


白衣

■ 苦痛


通勤服


白衣脱ぎ


大学時代

■ 通常



パレス時



ラストバトル

■ 笑い



パレス時

■ 悲哀



ラストバトル／素顔



パレス時／撃破後

■ 怒り



パレス時／撃破後

■ 苦痛



ラストバトル／素顔

■ 驚き



パレス時



ラストバトル



ラストバトル／仮面ヒビ

丸喜拓人

3Dモデル

3D Model



■ 白衣



■ 白衣脱ぎ



■ 通勤服



■ 私服



■ 大学時代



■ パレス時



■ パレス時／撃破後



■ ラストバトル

アクション









Creator's Comment

現実世界での丸喜の髪型が右から見るのと左から見るので若干イメージが違うようにデザインされていて、そこをうまく整合性をとっていくのに苦労しました。異世界での丸喜の衣装は当初、支配人のようなイメージで結婚式の新郎のような蝶ネクタイにベストのタキシードのデザインだったのですが、ゲームが形になっていくにつれ今のようなモデルに落ち着きました。（坂本）

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

丸喜拓人

設定原画

Initial Image

■ 白衣









Creator's Comment

大人っぽさ、カチッとした感じより、人生経験が豊富そうで、あたりの柔らかい人物にみえるようにデザインしています。なので、素材としてはかっこよいが着こなしなどほどよい抜け感があるように描いています。そして物語の展開の先では、丸喜の内面が見えてくるのに合わせて曖昧な抜けた感じから、尖った先鋭的なデザインに変化していくようにしています。（副島）

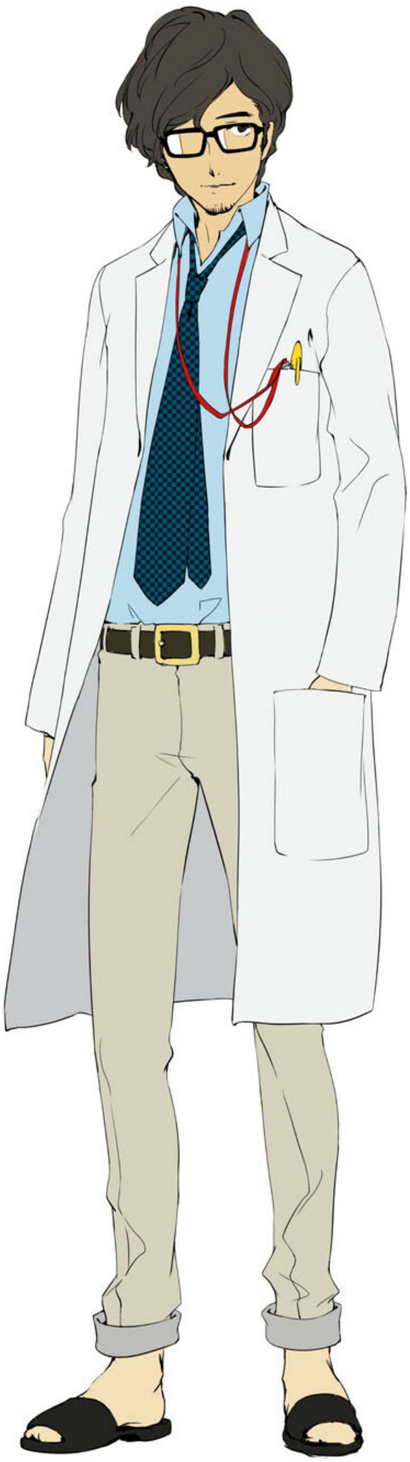
■ 通勤服

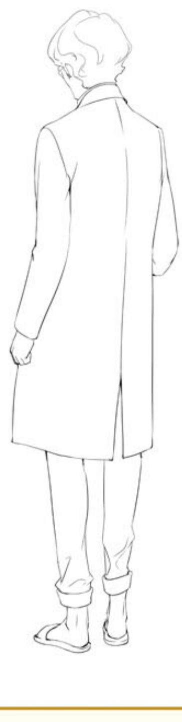


■ 私服



■ 白衣





Creator's Comment

丸喜は白衣姿がちょっと抜けている人なので悩みましたが、私服はキッチリしすぎてもズボラすぎてもいけない、絶妙なバランスを意識しました。最終的にカジュアルかつ大人らしいコーデでまとめています。(嶋田)

丸喜拓人

設定原画

Initial Image

■ パレス時イメージ

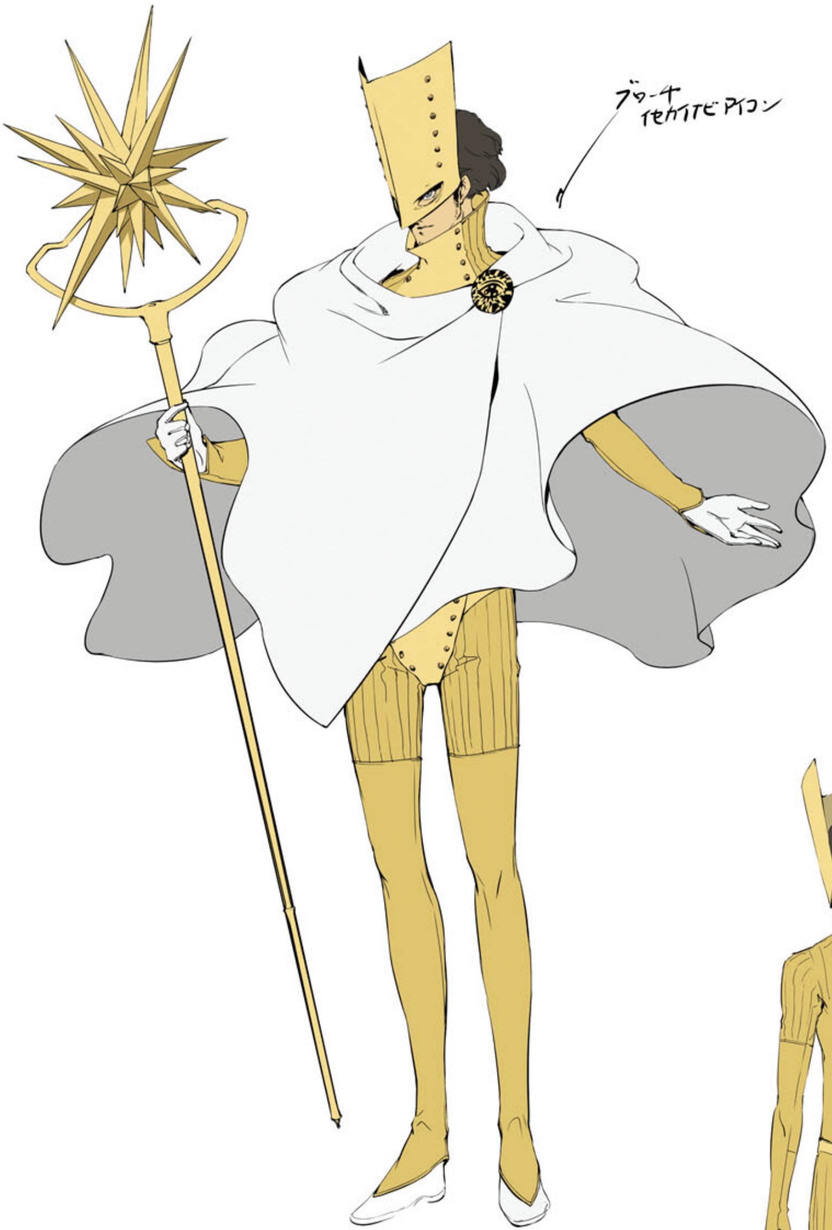




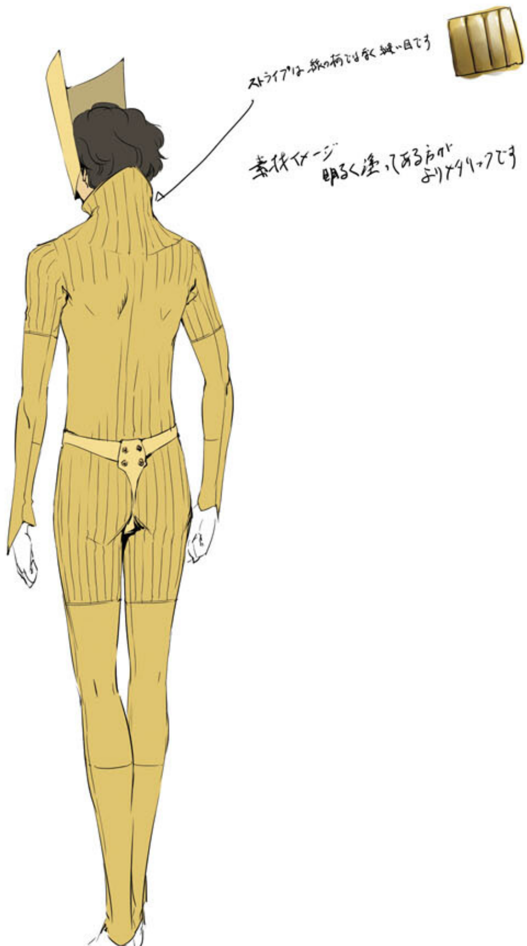




■ ラストバトル


ブローチ
イセカイナビ アイコン


ブローチ
イセカイナビ アイコン

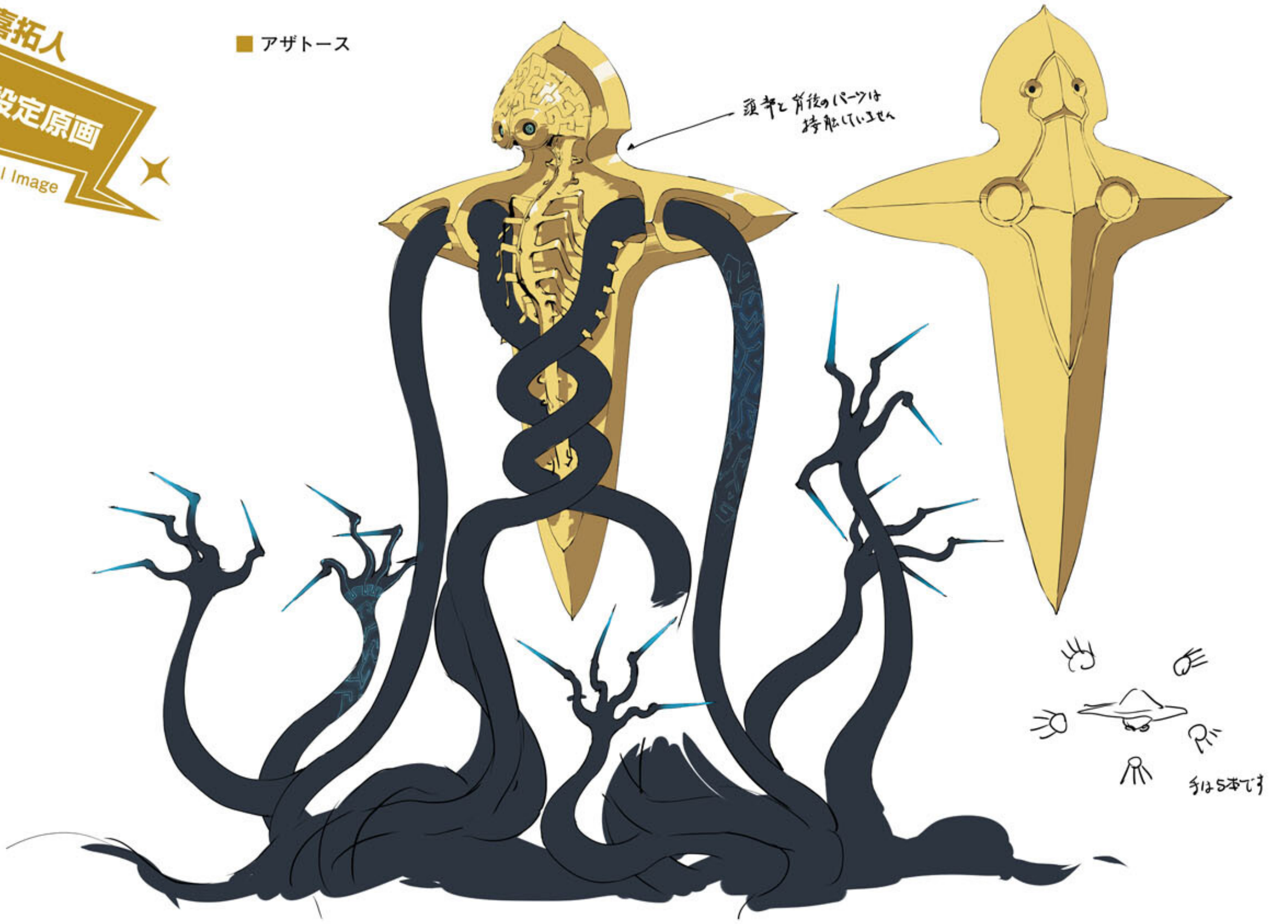

ストライプは 服の柄ではなく 縫い目です
素材イメージ
明るく塗ってある方が
よりメタリックです

丸喜拓人

設定原画

Initial Image

■ アザトース



Creator's Comment

混沌とした不定形の存在の中に、神性をイメージできるように、後にアダムカドモンへとつながる脊髄のようなコアを持つようなデザインにしています。（副島）

設定画とは別に、千手観音のように触手が無数に生える第2形態があるのですが、現場の判断で制作していたのでデザイン画が無いのですよね。形状や構造設計が大変でしたが非常に勉強になりましたし、ゲーム作りの楽しさを味わえたモデルです。（佐藤）

■ アザトース別案



Creator's Comment

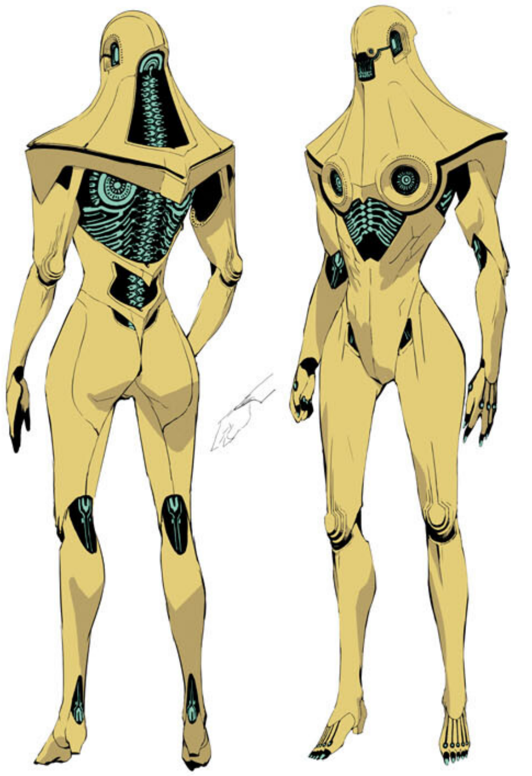
実はこのイラスト、アート班で見つからなくてモデル担当のローカルの作業データから発掘したんです。まだまだ世に出ていないデザインが誰かのPCに眠っているのかも……？　途中稿として頂いたこのデザインも不気味で好きでした。第2形態を作るならどんな感じになっていたんでしょうね。（佐藤）

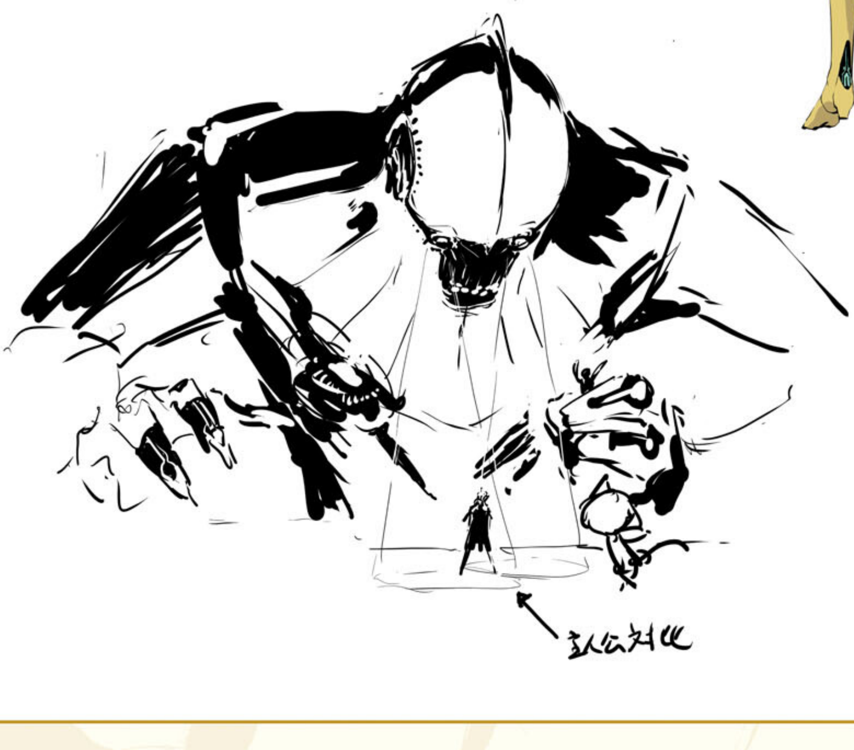
■ アダムカドモン











Creator's Comment

原人間、神人などとも呼ばれる存在を光る黄金のボディを持つ巨人としてデザインしています。内部の人体の神経網をモチーフにした光は、神秘的でありながらSFのようにも見え独特な恐ろしさを演出しています。（副島）

『P5R』パートのラスボスという事で気合を入れてつま先まで作り込んだのですが、腰から下はゲーム中一切映りませんでした。当初は背中も映らない予定だったのですが、少しでも映るよう無理を言ってお願いし、晴れて日の目を見る事ができました。合掌。（佐藤）



JOSE
ジョゼ
CV:森下由樹子

メインイラスト
Main Illustration

バストアップ
Face Pattern

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀



■ 驚き



■ 苦痛



Creator's Comment

ツルツル頭にシャカシャカのコート、金のバルーンと素材の違いをかき分けるのがとても楽しかったです。立ち絵の時は基本無手で立たせるのですが、これはお座りしてバルーンを持たせることでお人形感を意識しました。（香林）

JOSE
ジョゼ

3Dモデル
3D Model











Creator's Comment

普段モデルを作っていると、どうしてもある程度成長した青年や大人を作成する事が多く、小さな子供を作る機会ってあまりないんです。ジョゼはデザインもかわいらしいですし、作っていてとても新鮮で楽しかったのを覚えています。お気に入りは頭でたまごのように丸くかわいく見えるよう気を付けて作りました。（坂本）

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

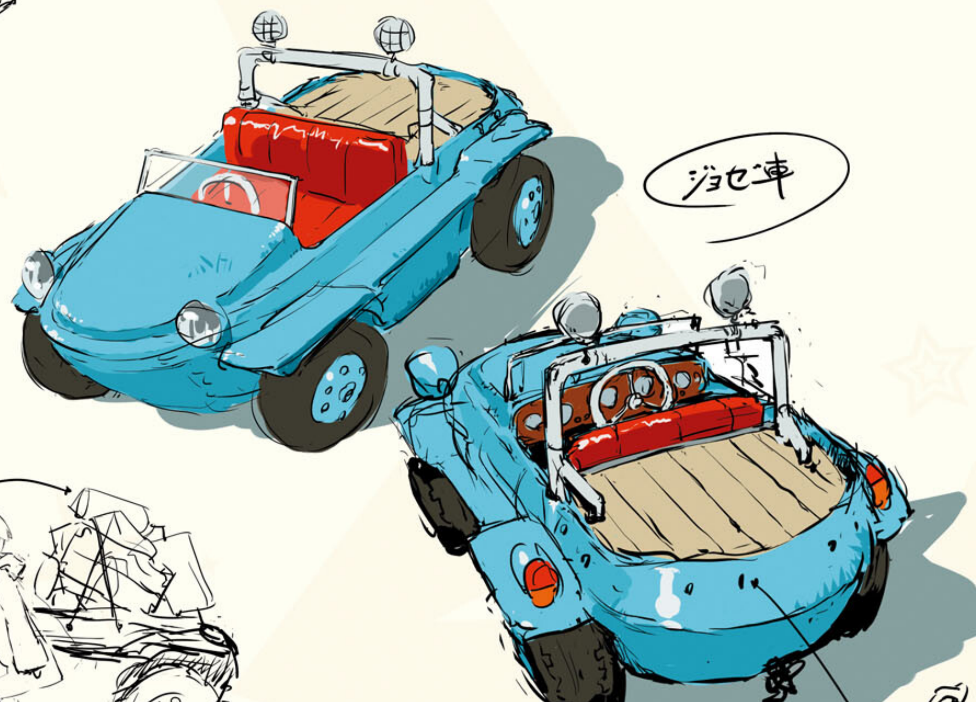
設定原画

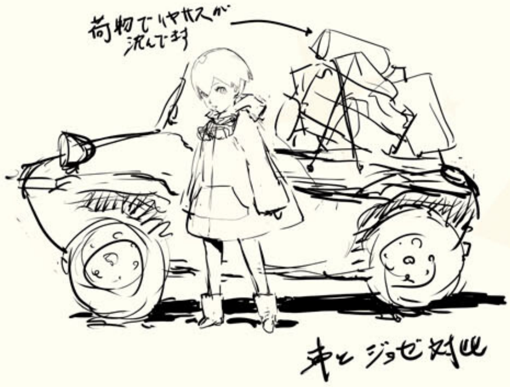
Initial image



Creator's Comment

モチーフとしているピノキオのような硬質素材感を出すために髪からデザインを進めた覚えがあります。可愛いのにモチーフがポンチョに長靴ゴーグルという、ミリタリールックで軍用の水陸両用車に乗っているという組み合わせが面白いところです。（副島）





メインイラスト
Main Illustration

IGOR
イゴール
CV:津嘉山正種



JUSTINE & CAROLINE
ジュスティーヌ & カロリーヌ
CV:豊崎愛生





Creator's Comment

カロリーヌとジュスティーヌのキャラモデルは一緒に作成していました。髪型や顔の作りなどそれぞれの個性があるのでそこはきちんと差別化出来るよう気を付けつつ作成しましたね。また、この双子は髪色が設定画とバストアップで微妙に違ってどちらに合わせるべきか混乱した覚えがあります。そして、ベルベットキャラについてはプランナーの田中さんより厳しいチェックがあった記憶があります。（秋本）

バストアップ
Face Pattern

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 眠い



■ 悲哀



LAVENZA ラヴェンツァ
CV：豊崎愛生

■ 驚き



■ 眠り



Creator's Comment

　ラヴェンツァはデザイン画が上がってくるのが遅れたり、途中でデザインが変わるなどしてバタついた記憶があります。双子ほどの強すぎる個性はないですが王道な感じで個人的には好きなデザインです。こちらもプランナーの田中さんより厳しいチェックがあった記憶があります。（秋本）

SOJIRO SAKURA
佐倉惣治郎

CV:中田譲治

バストアップ
Face Pattern

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 驚き



■ 悲哀



■ 苦痛



設定原画
Initial Image

【マスター真冬】
黒のダブルのジャケットです。
サーモンピンクのスカーフを巻いています。
ちょい悪オヤジな印象。
パンツはいつものパンツですが、ロールアップは解いています。
脱いだらいつもの服になります。
（室内に入るとまたパンツの裾をロールアップする設定）



■ 私服／真冬

CHIHAYA MIFUNE
御船千早
CV：照井春佳

バストアップ
Face Pattern

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀



■ 照れ



設定原画
Initial Image

【千早真冬】
ウールのボックスコートにスカーフを巻いています。
脱いだらいつもの服になります。





■ 私服／真冬

TAE TAKEMI
武見妙
CV:斉藤佑圭

設定原画
Initial Image

【武見真冬】
ファーがついたレザーのジャケットです。
手にはレザーの黒い手袋をしています。
背中は無地です。

※脱いでもいつもの私服になりません
○スカートの色（緑→赤）、
○タイツ（クラッシュレギンス→普通のタイツ）
の2点が変更になっています。
イベントで屋外から屋内に移動する際は、
アウターを脱がさないで下さい。



■ 私服／真冬

バストアップ
Face Pattern

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 驚き



■ 悲哀



SADAYO KAWAKAMI
川上貞代

CV：渕上舞

バストアップ

Face Pattern

■ 通常



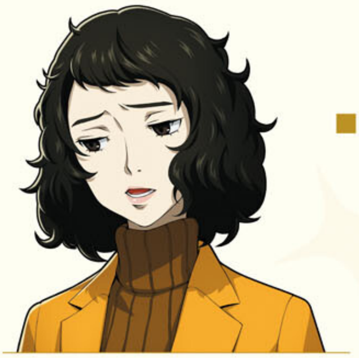
■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀



■ 驚き



■ 照れ



設定原画

Initial Image

【川上真冬】
黄色のチェスターコートです。

※脱いでもいつもの服になりません
○インナー（ロングT→ハイネックセーター）
○足元（生足、白パンプス→黒タイツ、黒パンプス）
の2点が変更になっています。
イベントで屋外から屋内に移動する際は、
アウターを脱がさないで下さい。



■ 私服／真冬

ICHIKO OYA
大宅一子

CV:内山夕実

■ 通常



バストアップ
Face Pattern

設定原画
Initial Image

【大宅真冬】
アウトドアメーカー製のダウンです。
胸元のワッペンにはローマ数字で15と書いてあります。
（タロットの悪魔の数字）
脱いだらいつもの服になります。

※脱いでもいつもの服になりません
○ジーンズの色が濃くなっています。
真冬シーズン時は、大宅のデニムの色を
真冬時の濃い色のものに統一して下さい。



■ 私服／真冬

■ 笑い



■ 悲哀



■ 怒り



■ 苦痛



■ 照れ



HIFUMI TOGO

東郷一二三

CV:磯村知美

バストアップ

Face Pattern

■ 通常



■ 苦痛



■ 怒り



■ 照れ



■ 驚き



■ 悲哀



設定原画

Initial Image



胸元の校章

【ひふみ制服真冬】
洸星高校支給のコートです。
脱いだらいつもの制服になります。



■ 制服／真冬

【ひふみ私服真冬】
赤いダッフルコートです。
脱いだらいつもの私服になります。



■ 私服／真冬

YUKI MISHIMA

三島由輝

CV:阪口大助

設定原画

Initial Image

【三島制服真冬】
秀尽学園支給のコートです。
脱いだらいつもの制服になります。

ボーンの関係でロングコートが厳しい場合は
可能な限りコートの丈を短くするか、
アウターのデザインの変更で対応します。(要相談)



■ 制服／真冬

【三島私服真冬】
アウトドアメーカー製のダウンです。
胸元には判別できない程度の白いロゴ。
脱いだらいつもの私服になります。



■ 私服／真冬

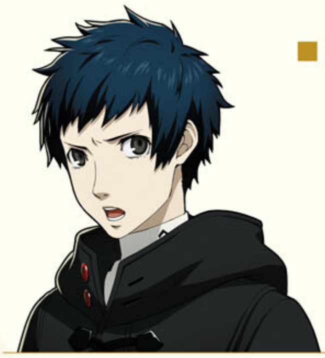
バストアップ

Face Pattern

■ 通常



■ 怒り



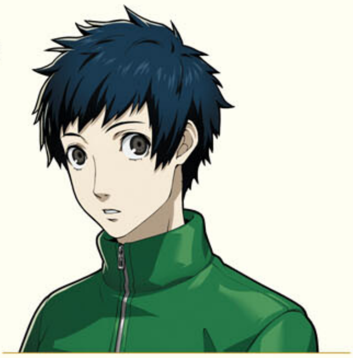
■ 驚き



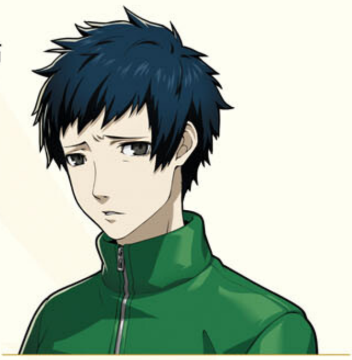
■ 悲哀



■ 驚き



■ 苦痛



バストアップ

Face Pattern

SHINICHI YOSHIZAWA
芳澤伸一
CV:坂巻学

■ 悲哀



■ 苦痛



■ 通常



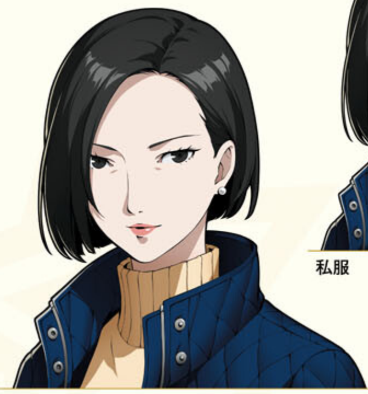
■ 笑い



眼鏡(赤)

COACH HIRAGUCHI
平口コーチ
CV:御崎朱美

■ 通常



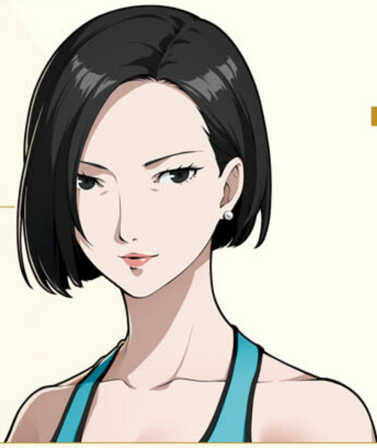
私服

■ 怒り



私服

■ 通常



トレーニングウェア

■ 笑い



トレーニングウェア

Creator's Comment

0ベースで初めてキャラデザをしたのがコーチだったので思い出深いです。(香林)

KASUMI YOSHIZAWA
芳澤かすみ(すみれの姉)
CV:雨宮天

■ 笑い



■ 通常



バストアップ
Face Pattern

SHIBUSAWA 渋沢
CV:奥畑幸典

■ 通常



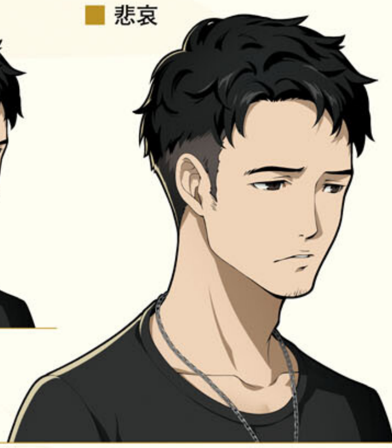
私服

■ 怒り



大学時代

■ 悲哀



大学時代

■ 笑い



大学時代

RUMI 留美
CV:厚地彩花

■ 笑い



■ 錯乱



■ 無表情



■ 眠り



■ 通常



SHIHO SUZUI 鈴井志帆
CV:佐藤朱

■ うっとり



認知存在

■ 笑い



制服／真冬

WAKABA ISSHIKI 一色若葉
CV:荒川美奈子

■ 笑い



TREASURE, INTERVIEW

『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』の世界



記念写真
Commemorative Photo

5月5日 怪盗団結成記念！



Creator's Comment

（記念写真総括）キャラはモデルをベースに上から加筆してますが、それでも表情豊かなイラストになっているなと思います。ゲーム内では詳しく見られなかったけど、こういういろいろなイベントがあり充実した1年を過ごしていたんだなと感じて頂ければ。（香林）

6月11日 歓迎鍋パーティー



7月17日 | 肉フェス！



7月18日 | 見返り美人



8月29日 水着と砂の城



9月12日 ワイキキビーチにて



Creator's Comment 今見ると杏と竜司の距離感が近くてそわそわします。（香林）

9月12日 | おひとついかが？



10月25日 | セレブ焼きそば?



12月18日 竜司、男泣き



12月25日 幸福なクリスマス



12月25日 | おかえり



1月1日 | これぞ日本の美



3月3日 かすみと初詣



3月3日 進むべき道は



エンディングイラスト(丸喜の現実)

Ending Illustration

ハッピーショッピング



Creator's Comment　これに関してはモルガナ、杏とデートできてよかったね……！　荷物いっぱい持っていますが、モルガナは好きな子には尻に敷かれるタイプなんですかね？（香林）

夢の大舞台



欲しかった時間



Creator's Comment　一枚イラストの中で一番好きです。志保の照れた顔がすごく素敵なんですが結局は丸喜エンドのワンシーンなのでそれもまた儚く感じます。（香林）

理想の師弟



夢見た団らん



家族みんなで



父と共に

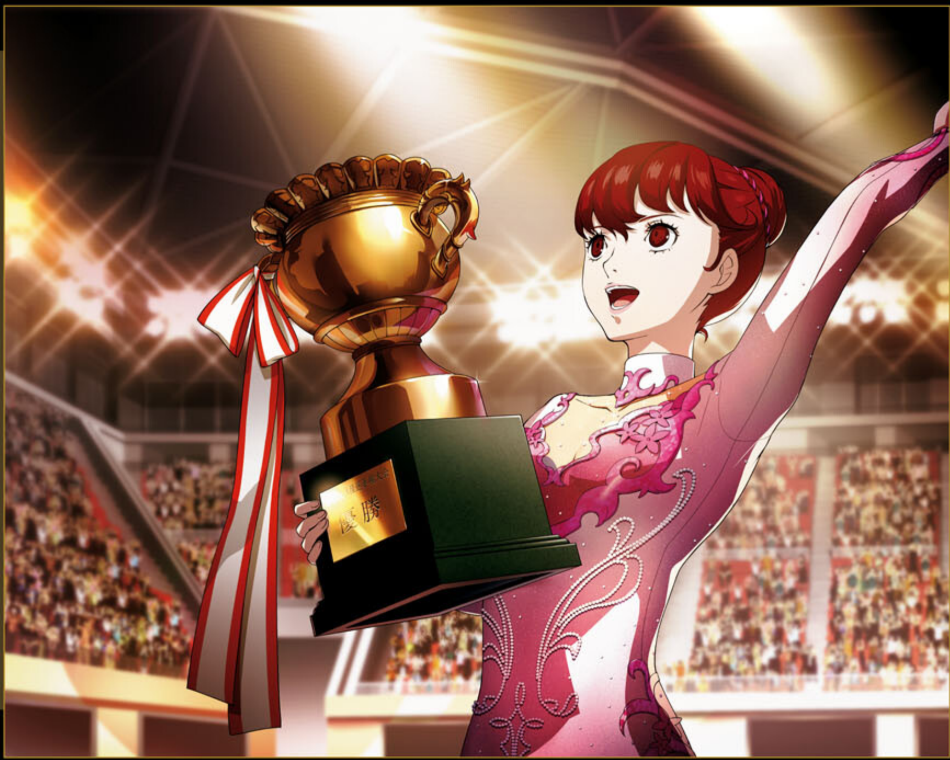


1つの結末



Creator's Comment 放課後主人公とチェスをするのが明智の望みだと思うと、「結局主人公の事好きじゃん」と突っ込みたくなります。（香林）

手にした栄冠



痛みなき現実



Creator's Comment　明智と主人公はこちらを見ていて、実はこのシーンが丸喜エンドであると気づいてる設定にしてます。（香林）

背景美術
Background Art



● 肉フェス会場



● ハワイ／土産物屋



● 中野



● 品川／水族館



● 明治神宮前



● レストラン／夜景

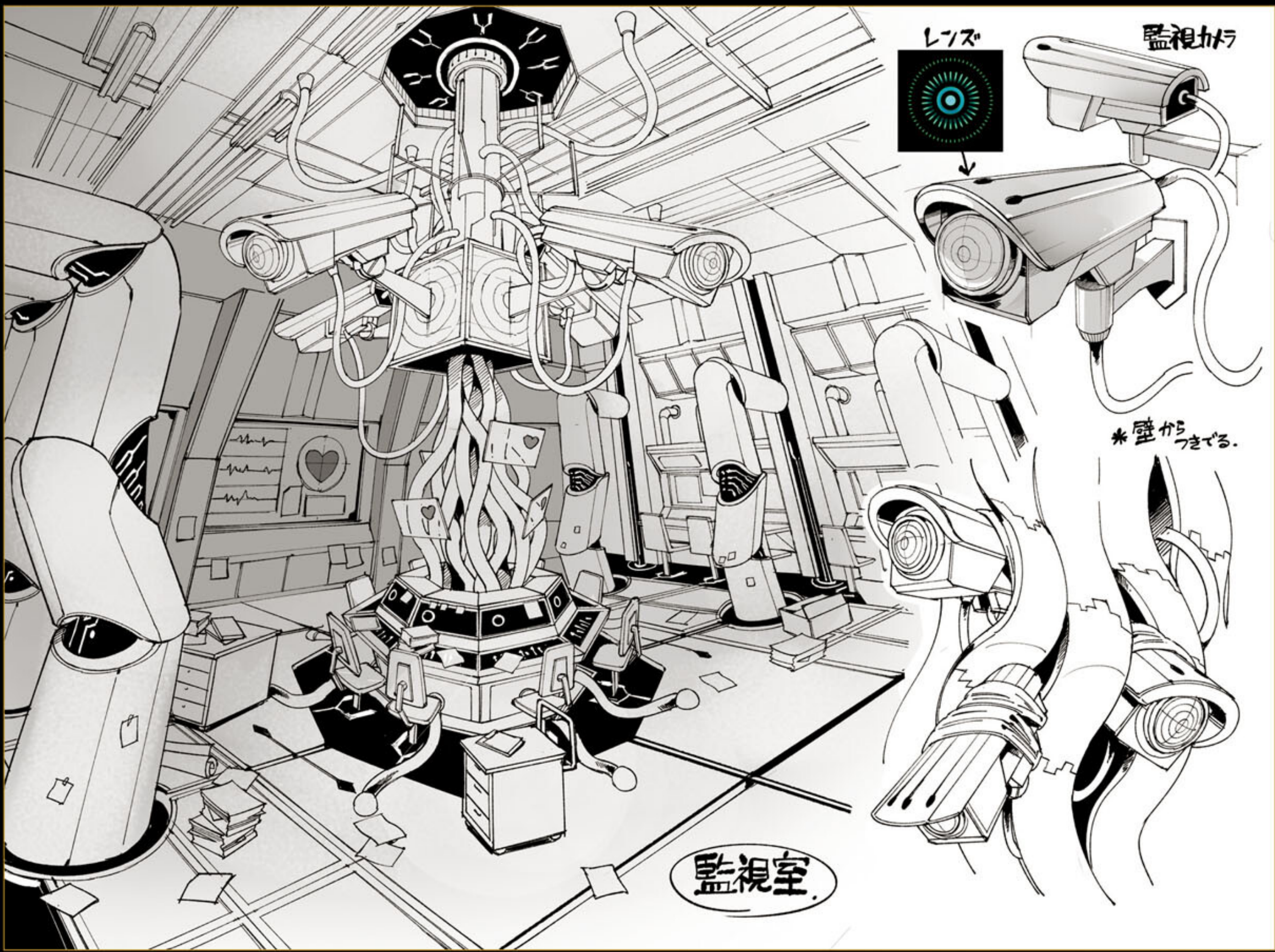


● レストラン

Creator's Comment

日常背景についてはアートによる一枚絵で表現されており、今作ならではの都会的な風景や都会でのアクティビティーが満喫できるような場面を切り取ったイメージとなっています。（深澤）

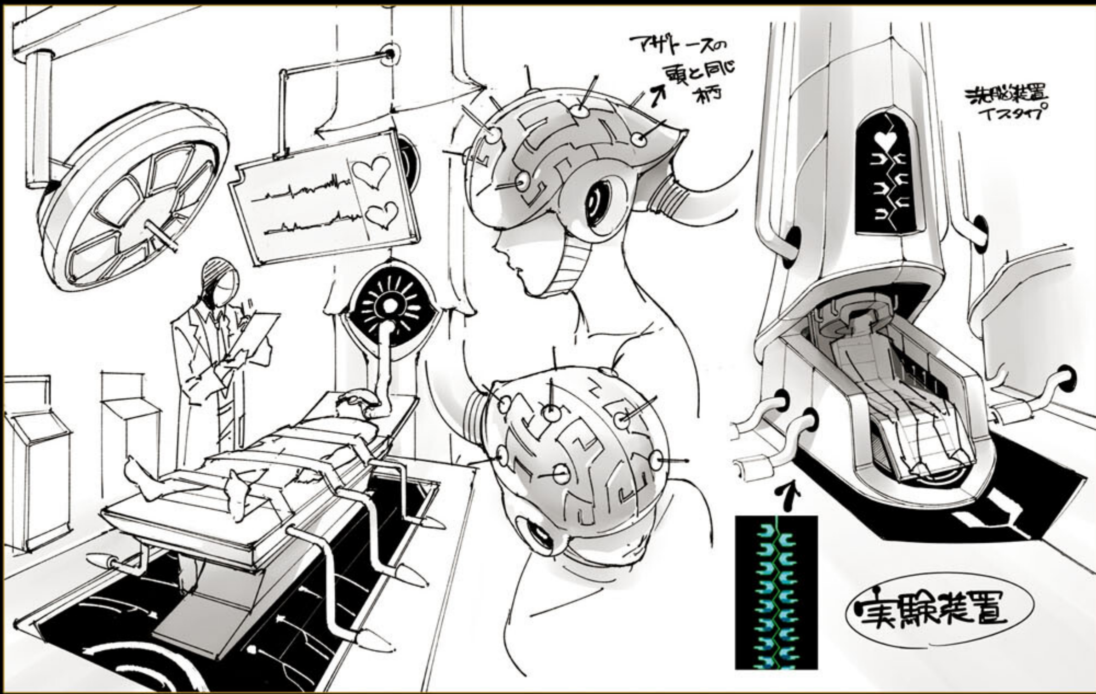
美術設定画
Set Image



● マルキ・パレス／監視室イメージ



● マルキ・パレス／脳缶オブジェクトイメージ



● マルキ・パレス／実験装置オブジェクトイメージ



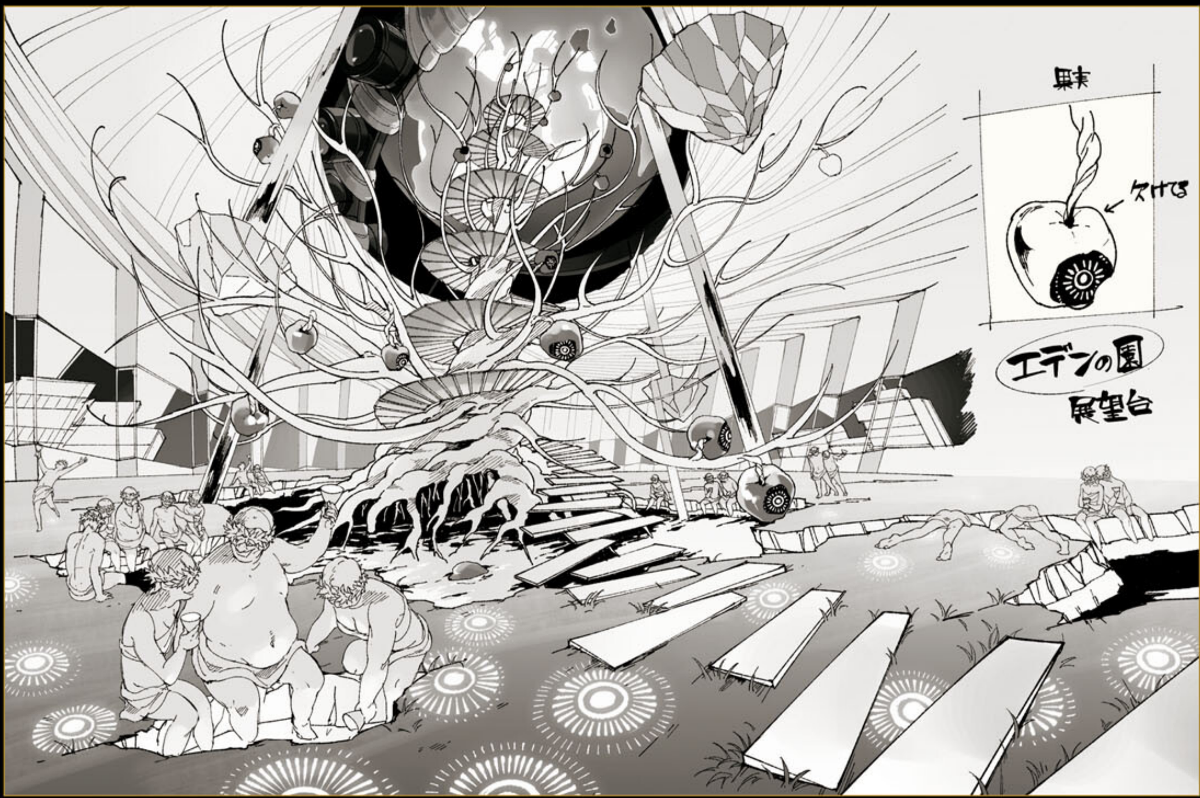
● マルキ・パレスイメージ

Creator's Comment

マルキ・パレスの様相は、従来のボスや関連するダンジョンが無機質で硬質な印象だったものと相反し、有機的、流線的な造形を意識してデザインされています。有機的なものをモデル化するのはやはり直線的なものを再現するより難易度が上がり、それなりの密度がないとダンジョンの持つ気味悪さも出せないので、コストとクオリティーのバランスを取りつつ作成するのが大変でした。（深澤）



● アザトース戦イメージ



● マルキ・パレス／エデンイメージ



● マイパレス初期イメージ

ゲーム内使用小道具

Prop



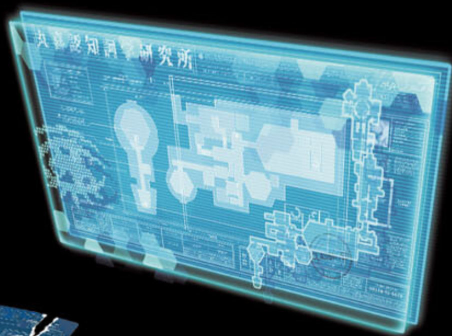
● 新聞切り抜き



● 丸喜宛予告状



● 生徒手帳





● マルキ・パレス案内板



● かすみの御守り



● ジョゼのお菓子



● ホシ



● 輝きを失ったホシ

フィールド美術
3D Background Art

四軒茶屋



● ルブラン 看板

Creator's Comment

少し年季の入った雰囲気の看板と、メニューボードですが、特にメニューは内容も読めるようにし、ゲーム中で登場するものやリアリティのあるメニューを考えて描いています。『P5』では他にも近寄って読める看板や張り紙などを細かく配置してあります。それぞれありそうな内容のものを考え再現しています。(深澤)



● バッティングセンター 看板



● 富士の湯 看板



● 各種ポスター

Creator's Comment

モデルとなった三軒茶屋のような街並みイメージに合うように古めかしく、かつ選挙や探偵事務所といったよく見かけそうなリアリティのある内容のポスターを用意しました。今作ではポスターに描かれる人物描写をシルエット化して、不敵な笑みを浮かべた表情にする事で鼻につく不気味さだったり、信用できない世の中(大人)、といった具合に作品コンセプトに合わせた様相を表しています。この表現も相まって、ボスの一人である獅童正義の選挙ポスターも自然な形で伏線的に仕込めました。(深澤)

渋谷



● ブチ公像

Creator's Comment

渋谷を代表する名犬の像は細部を変更してそれらしく、かつオリジナリティのある可愛さがよく表現されたモデルとなっています。(深澤)





● ブチ公口 壁画

● 各種ポスター・看板

※"ルブラン 看板"及び"ブチ公像"は開発ツールで撮影しています。実際のゲームとは色味が異なります。

新宿

















● 各種ポスター・看板

Creator's Comment

新宿という街並みに合いそう、ありそうな雰囲気の看板です。街の特徴として、人物や物にクローズアップした看板が多く、また物量も多いので、下地となる素材づくりがとても大変でした。（深澤）

Creator's Comment

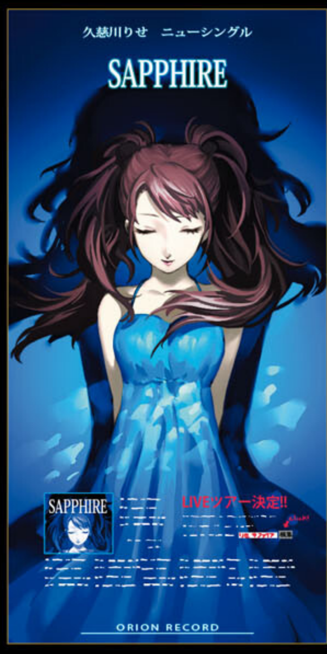
時期により変化のある映画館に置かれる看板です。看板そのものには深い意味合いは持たせていませんが、どこかで見たような、「これってあの映画かな？」みたいな、ユーザーが内容を見なくてもどこか既視感を覚えるようなテイストに仕上げています。（深澤）













● 各種ポスター・看板

Creator's Comment

『ペルソナ』シリーズは１年通して起こる出来事を体験するシステムなので、プレイヤーが飽きないよう、またリアリティのある街並みの再現をすべく、季節で変化する看板を作成しました。シリーズ前作『ペルソナ４』においては山間地帯が舞台という事もあり、四季折々の表現が可能でしたが、今作では都会が舞台とあり、いかにして季節感を感じさせるか？　という問題を揉んだ結果、街並み、看板を変化させよう、というところに行きつきました。また、右のポスターは、前シリーズで活躍していたアイドルであるりせちーこと久慈川りせとそのライバル、真下かなみ両名の現在の活躍を感じる事のできる広告となっています。背景表示物としてはただのポスターに過ぎないですが、思いのまま配置したわけではなく、再現に当たっては時系列やシナリオ設定的観点からの監修がなされており、キャラクターアートも正式に描いてもらっているというそれなりの工数を要した逸品となっています。（深澤）

秋葉原



● 痛車



● 各種看板・ポスター

Creator's Comment

秋葉原街の様相が特徴的であるため、新宿同様に特殊な看板が多くこちらもまた素材づくりが大変でした。上は、一時期はやったデコレーションされた車を再現したものです。作風に合わせたデザインなので記号的ではありますが、ゲーム中においてはなかなかの存在感を放っていて、ロケーションの雰囲気づくりに一役買ってくれたオブジェクトです。（深澤）

吉祥寺



● ダーツバー ビリヤード台



● ストリートフラッグ

Creator's Comment

吉祥寺エリアにおいて、少々大人っぽい遊びの一つとして新たに加わったビリヤードのアイテムです。（深澤）





● ダーツバー 店内ポスター



● ダーツバー 店内ネオン



● 各種看板

Creator's Comment

今作における吉祥寺という街並みを制作するにあたり、若者に向けたポップさ、キャッチーさのある装飾と、街自体が持つ特有の年季、オシャレな店構えというものが混在した空間を意識して作成し、街の個性として表現しています。にぎやかな商店街と飲み屋ひしめく路地裏といった色々な側面を持ち合わせた街並みを１つにまとめあげるのに苦労しました。（深澤）

※"痛車"及び"ダーツバービリヤード台"は開発ツールで撮影しています。
実際のゲームとは色味が異なります。

パレス



● 肖像画(カモシダ・パレス)

Creator's Comment

カモシダ・パレスのエントランスホールにある絵画です。絵はアート担当に描き下ろしてもらいました。城に入り正面から見たときは騎士のように凛々しい鴨志田が出迎えてくれますが、この絵は隠し通路の出口となっており、内側から出てくると表と裏が入れ替わる仕組みとなっています。表側は良く見せようとしている外面であり、裏側は変態性を持つ内面を表した肖像画となっています。(深澤)



● イシ

Creator's Comment

『P5R』にて追加となる要素の一つである象徴的なオブジェクトです。従来のダンジョンはほとんどが無機質なもので構成されていたので、有機的な要素を加える事で目新しさと異質で異様な雰囲気を全体として感じられる要素となったと思います。(深澤)



● ジョゼのスタンプ台



● 棺桶(フタバ・パレス)

Creator's Comment

追加要素の遊びへのアクセントとなってくれるスタンプ台ですが、ジョゼカー同様、丸みがかった造形で可愛らしいデザインであり、神秘的な雰囲気も醸し出しているオブジェクトに仕上がっていると思います。(深澤)

Creator's Comment

ピラミッドといえば、というストレートなオブジェクトではありますが、ダンジョン内ではフタが開くと通路になっていたり、敵がでてきたりと、あらゆる場面で活躍してくれたオブジェクトだと思います。(深澤)

● 鍵付き宝箱



カモシダ・パレス



マダラメ・パレス



カネシロ・パレス



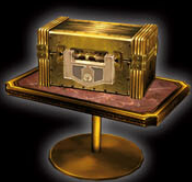
フタバ・パレス



オクムラ・パレス



ニイジマ・パレス



シドウ・パレス



マルキ・パレス



メメントス



認知得し者たちの路

Creator's Comment

『P5』=怪盗とくれば、お宝、という事で、ザ宝箱の見た目のオブジェクトとして、それぞれのダンジョンイメージを踏まえ制作いたしました。それほど凝ったものではありませんが、開く際のアニメーションは軽快かつギミカルな動きに注意しました。(深澤)

※本ページの画像はすべて開発ツールで撮影しています。
実際のゲームとは色味が異なります。

パレスメーカー
PALACE MAKER



● パレスメーカー

Creator's Comment

ゲームセンターにありそうな様相の景品マシンとして作成しました。奥まで見えるような陳列方法にしたり、取得時の中でアームが動きアイテムを持ってくる動きなど、ぱっと見では伝わりづらいこだわりをもって作られています。(深澤)

イセカイ



● 鴨志田巨像



● シャドウ双葉



● 無限の泉



● ATM人間

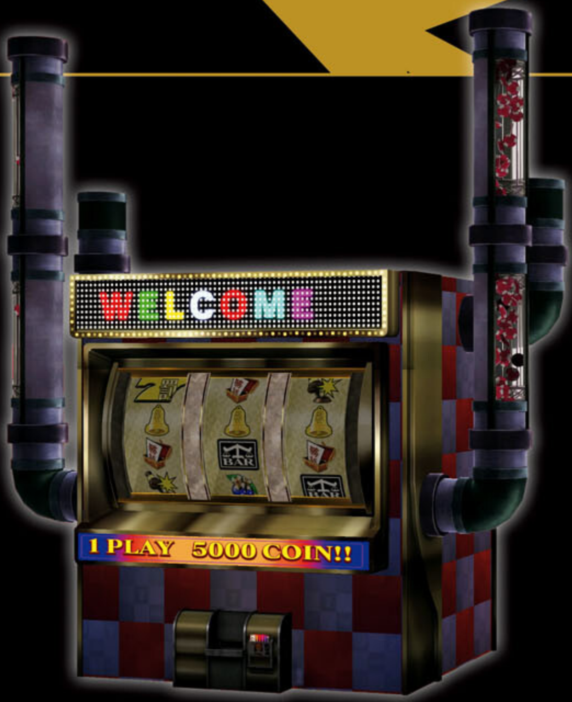


● 社畜ロボ

Creator's Comment

【鴨志田巨像】カモシダ・パレスの主である鴨志田のカッコいい様(?)を再現した巨象です。ある種自己顕示欲の象徴のようなオブジェクトとなっています。【無限の泉】"芸術家"ならではの発想と、ともすれば理解不能の造形が特徴のパレス主、班目の象徴作品となっています。【ATM人間】"人はみな財布である"とそんな思想を持った金城のパレスに存在するモブキャラです。人のことをこんな風に見ているなんてとんでもない奴だと思いますが、そういったイメージを見事に体現しているモデルだと思います。(深澤)

【シャドウ双葉】現代劇の『ペルソナ』では皆基本洋服を着ているので、このような特殊な衣装を作成する機会はわりとレアです!(沖田)ゲーム中ではあまりアップで見る機会がありませんが、担当者がこだわってデザインとモデルを作っているのでじっくり見ていただけると嬉しいです。(高田)【社畜ロボ】たまにビッグバンバーガーの社ロゴをつけているものもいます。(沖田)



● 巨大カジノスロット



● ダルマ



● 聖杯



● ジョゼカー

Creator's Comment

【巨大カジノスロット】カジノダンジョンは初期の段階から構想されていたものであり、オープニングにおいても重要な役割を果たしています。ただ、そこはパレスであり、リアルなカジノではないので、そういった"異世界感"を表現すべく、ありえないようなサイズのスロットマシーンをギミックとして用意しました。【ダルマ】悪徳政治家の心の中という事で、ダンジョンの全体に選挙運動のような様子を表現できるような要素を取り入れています。ダルマはそういった選挙イベントでよく見るような象徴として作成しました。他にも紙吹雪だったり、絶えず鳴っているスピーカーだったりと、記号的要素として再現しています。【聖杯】本編の核となる史上最大のオタカラである聖杯です。このデザインが上がってきたとき、かっこよく立派な聖杯だと思いましたが、まさかこれがボスの頭だったとは(!!)という衝撃を受けました。【ジョゼカー】新たに登場するキャラクター、ジョゼが乗っている車で、ジョゼの神秘的な雰囲気と新たな謎めいた存在としての役割をより際立たせるアイテムとなっています。それでいて、ジョゼにピッタリなとてもかわいげのあるデザインだと思います。(深澤)
【刈り取るもの】PS2版の『ペルソナ3』で初登場の"刈り取るもの"が今回も登場です。今作用にモデルリメイクされて血みどろですが新品です。(沖田)



● 刈り取るもの

ENEMY



● カモシダ・パレスの主



● マダラメ・パレスの主



● カネシロ・パレスの主



● フタバ・パレスの怪物

Creator's Comment

【カモシダ・パレスの主】怪盗団が初めて対峙するボスです。改心させるに値する、嫌われる要素満載のボスになっています。長い舌のテカり感で嫌悪感UPを狙ってみました。【マダラメ・パレスの主】ボスらしい怖さや威厳、存在感をどうやって出そうか悩んだモデルです。額縁の中の目や鼻、口は立体で作り、毛筆タッチを追加することで美術界の重鎮感を出してみました。【カネシロ・パレスの主】金の亡者といえば貯金箱、貯金箱といえばブタさん！　とんでもなく重厚感のあるブタさん貯金箱です。丸いフォルムから出ている物騒な装備やギミックを楽しんで頂きたいモデルです。【フタバ・パレスの怪物】顔は双葉のお母さんです。作成時、双葉のお母さんのデザインがまだできていなかったので、まず胴体だけ作成され、それなりに長い間寝かせてありました。首無し期間が長く、いつ完成できるのかヤキモキしたキャラクターです。（沖田）



● オクムラ・パレスの主



● ニイジマ・パレスの主



● シドウ・パレスの主

Creator's Comment

【オクムラ・パレスの主】戦わなければいけない敵ですが、可哀想で、でもコミカルで、憎み切れない社員たちです。色変えもたくさん存在し、それぞれ可愛いのでスタッフにも社員好きは多いです。【ニイジマ・パレスの主】狂戦士らしく、荒々しさを感じていただけると嬉しいです。【シドウ・パレスの主】集まった群衆で構成されている獅子は、いちばん作成に時間がかかったモデルかもしれません……。（沖田）

ENEMY

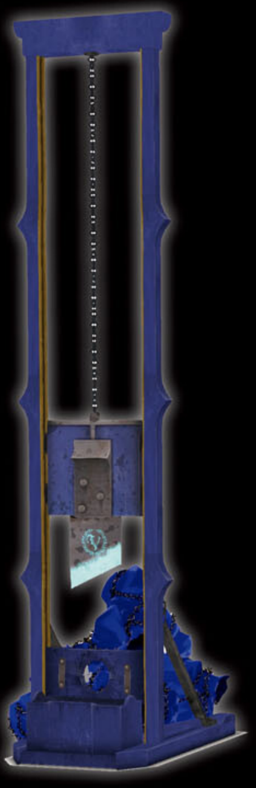


Creator's Comment

デカい！　ピカピカ！　武器たくさん！　対峙した瞬間に「勝てるかな？」と不安になるような神らしい威厳が出せるように最後まで調整しました。（沖田）

● クリフォト世界の悪神

Velvet Room



● ギロチン



● アダムカドモン

Creator's Comment

物騒な見た目のオブジェクトですが、『P5』におけるベルベットルーム監獄の雰囲気をより引き立てるアイテムだと思います。そのうえで双子の合体演出ではブラックかつコミカルに描かれており、これまでのシリーズにはないテイストとなりました。（深澤）

日常



● 自動販売機



● カプセル自販機

アワード
AWARD



俺の胃袋は宇宙 / 黄金の指 / 国語博士 / 伝説のホームラン王 / 四茶の湯〜等生 / 幻の古着バイヤー / 勤労学生

ルブラン2代目マスター / 伝説の成龍 / カリスマ洗濯屋 / メイド大好きご主人様 / アングラー / 本の虫 / WE☆LOVEゲーセン

大怪盗団結成 / 愛多き怪盗紳士 / 人類みな同志 / 貢ぎマスター / 喜多川信者 / 気鋭のダーツマン / ジャズ通

若きハスラー / 重症患者 / ミリオタ― / カスタムガンマン / 屋上畑でつかまえて / 一糸乱れぬ連携 / ネゴシエーター

必殺のガンマン / 交渉巧者 / 射撃の名手 / 爆殺怪盗団 / 超絶テクニシャン / 究極の一撃 / ラッキースター

刈り取るものを刈り取るもの / 人生の先輩 / 更生の行く先 / 真なる更生 / ミッションコンプリート / 仮面コレクター / 崇高な仮面

全能の力 / 抹殺仕事人 / 忍び寄るもの / 大胆不敵の処刑人 / 電気椅子マニア / ある少年に花束を / スタンプバイミー

鍵開け名人 / 根こそぎ怪盗 / 神出鬼没の妙技

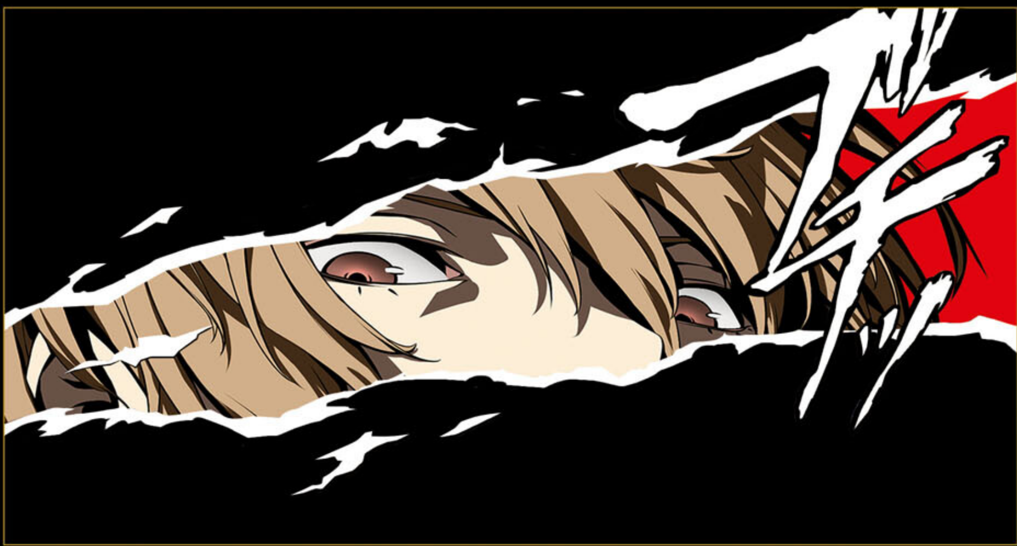
Creator's Comment

とても種類のあるアワードですが、用意されたデザインを元に何度か変更しながらの作成となり、おまけ要素というところではありつつもそれなりに苦労した部分かと思います。（深澤）

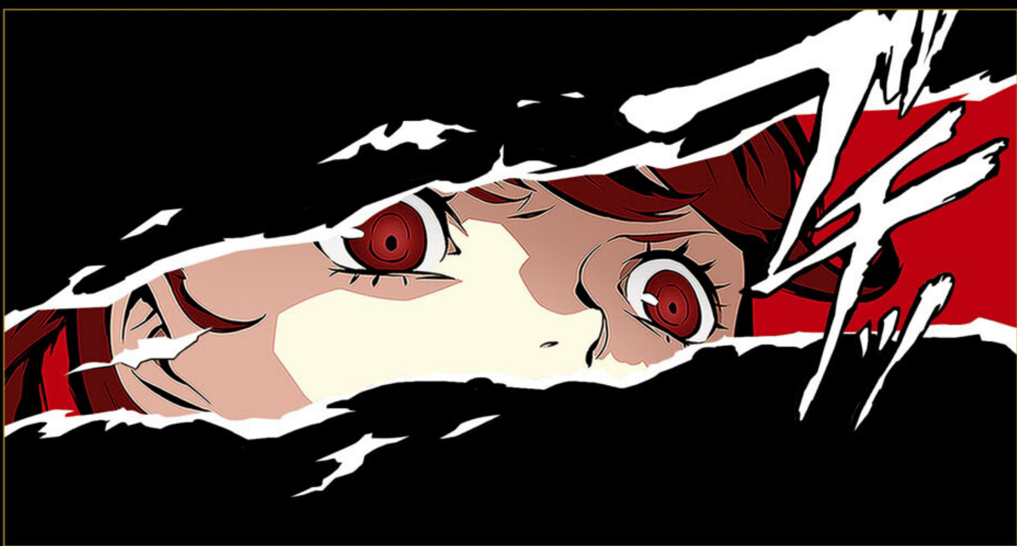
カットインイラスト
Cut-in Illustration



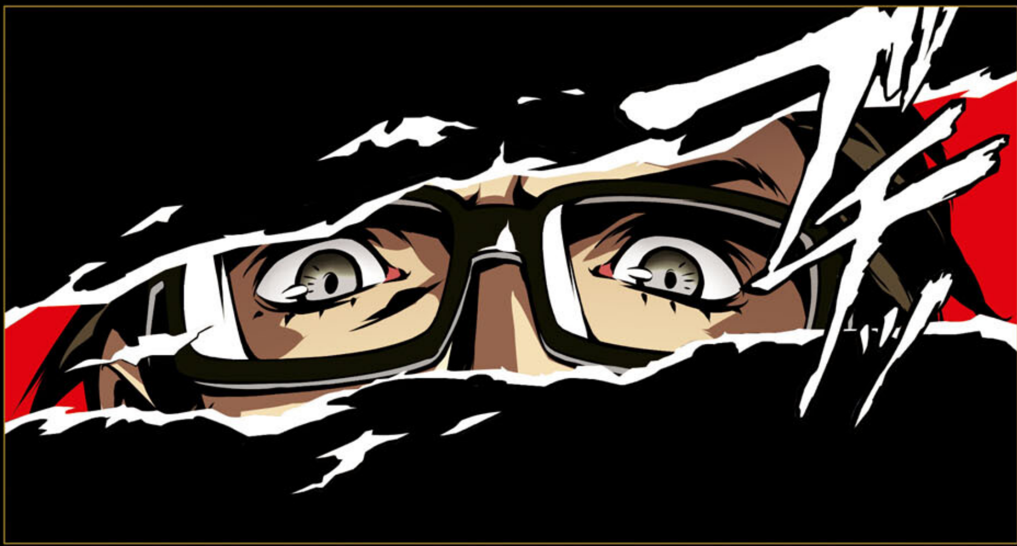
● カットイン(ダーツ)／主人公



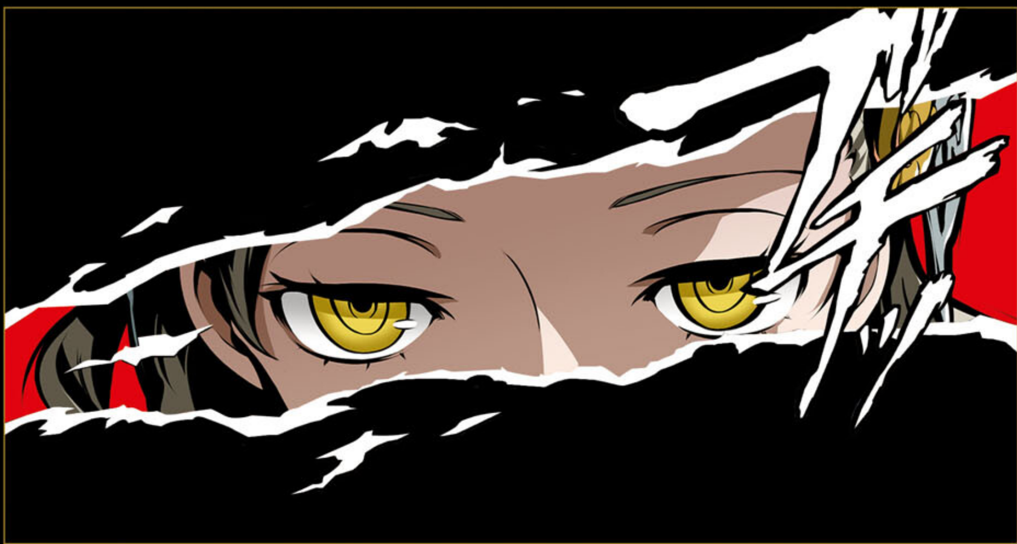
● ブチッ／明智吾郎(3学期)



● ブチッ／芳澤かすみ



● ブチッ／丸喜拓人



● ブチッ／ラヴェンツァ



● 総攻撃／明智吾郎(3学期)



● 総攻撃／芳澤かすみ

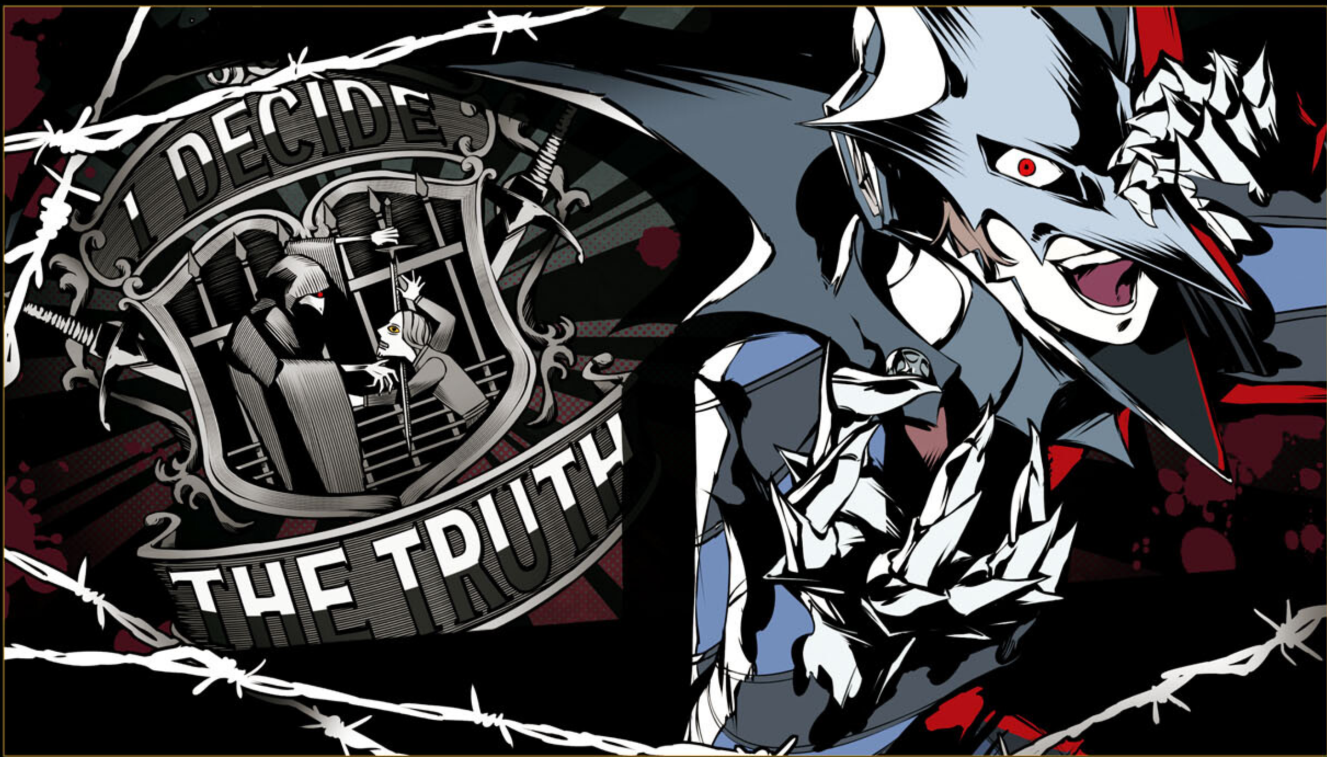


● 総攻撃トドメ／佐倉双葉



● 総攻撃トドメ／芳澤かすみ

Creator's Comment　かすみは、"美少女たちが戦う某作品"と、"世界を革命しようとする某作品"を足して二で割ったような世界観で作っています。（香林）



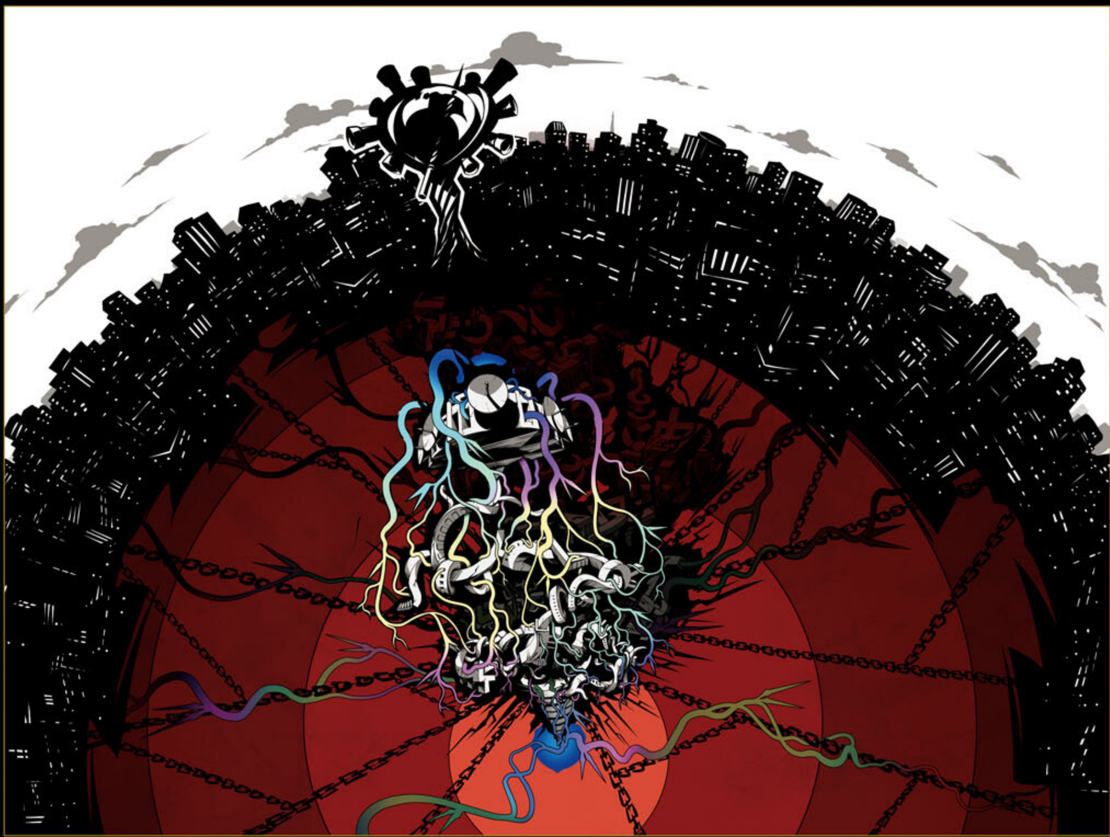
● 総攻撃トドメ／明智吾郎(3学期)

Creator's Comment　三学期明智とラヴェンツァは表情の幅が広がるのでやりがいがあります。特に明智は毎回とんでもない顔にしようと試行錯誤してました。(香林)

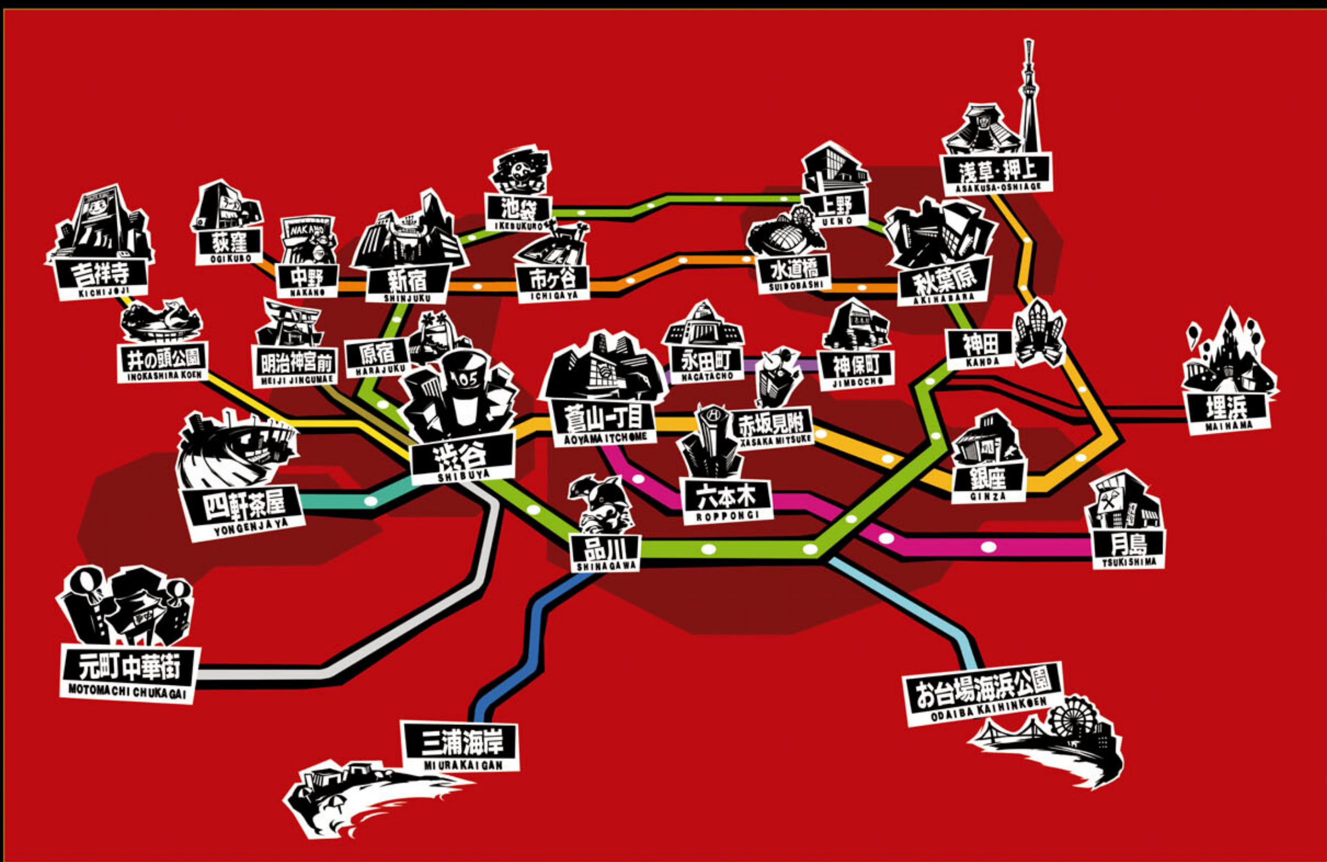


● 総攻撃トドメ／ラヴェンツァ

マップ
Map



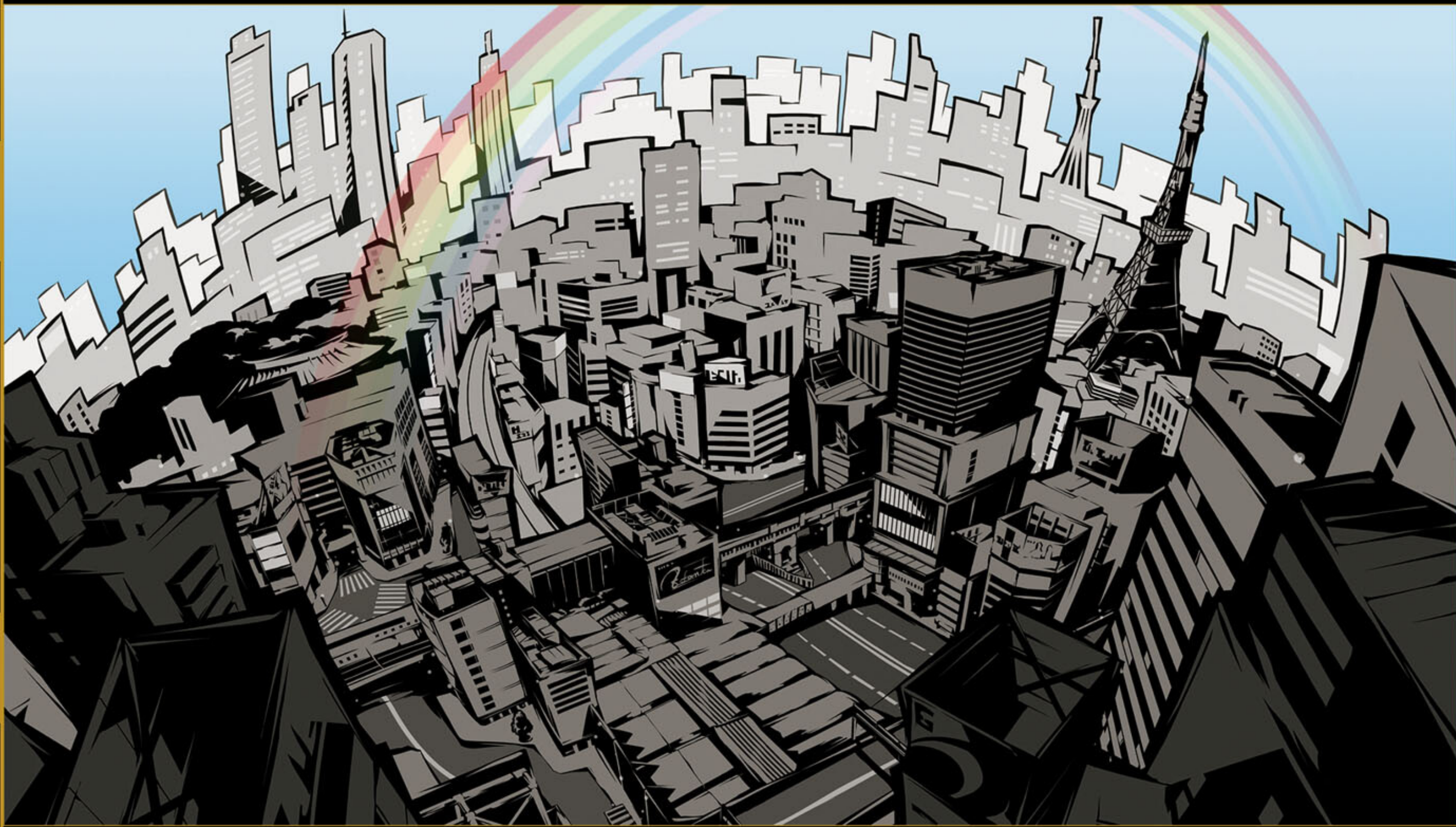
● メメントス(3学期)



● 東京 地上マップ全景(3学期)

東京

Tokyo



● 虹／昼



● 曇り／昼



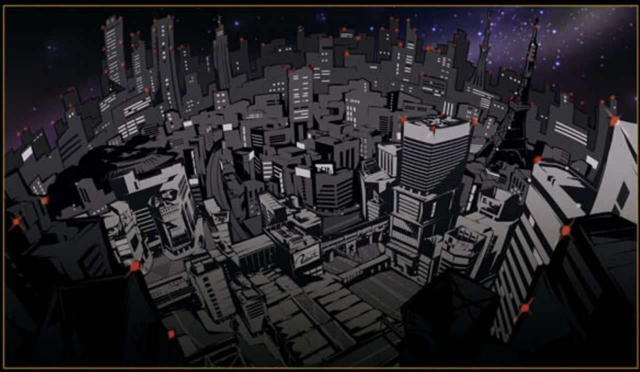
● 雨／昼



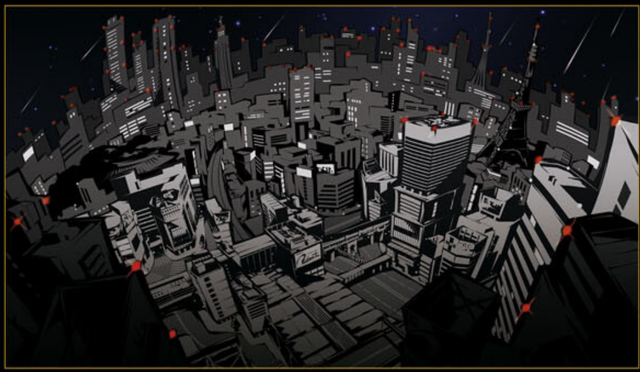
● ゲリラ豪雨／昼



● ゲリラ豪雨／夜



● 七夕／夜



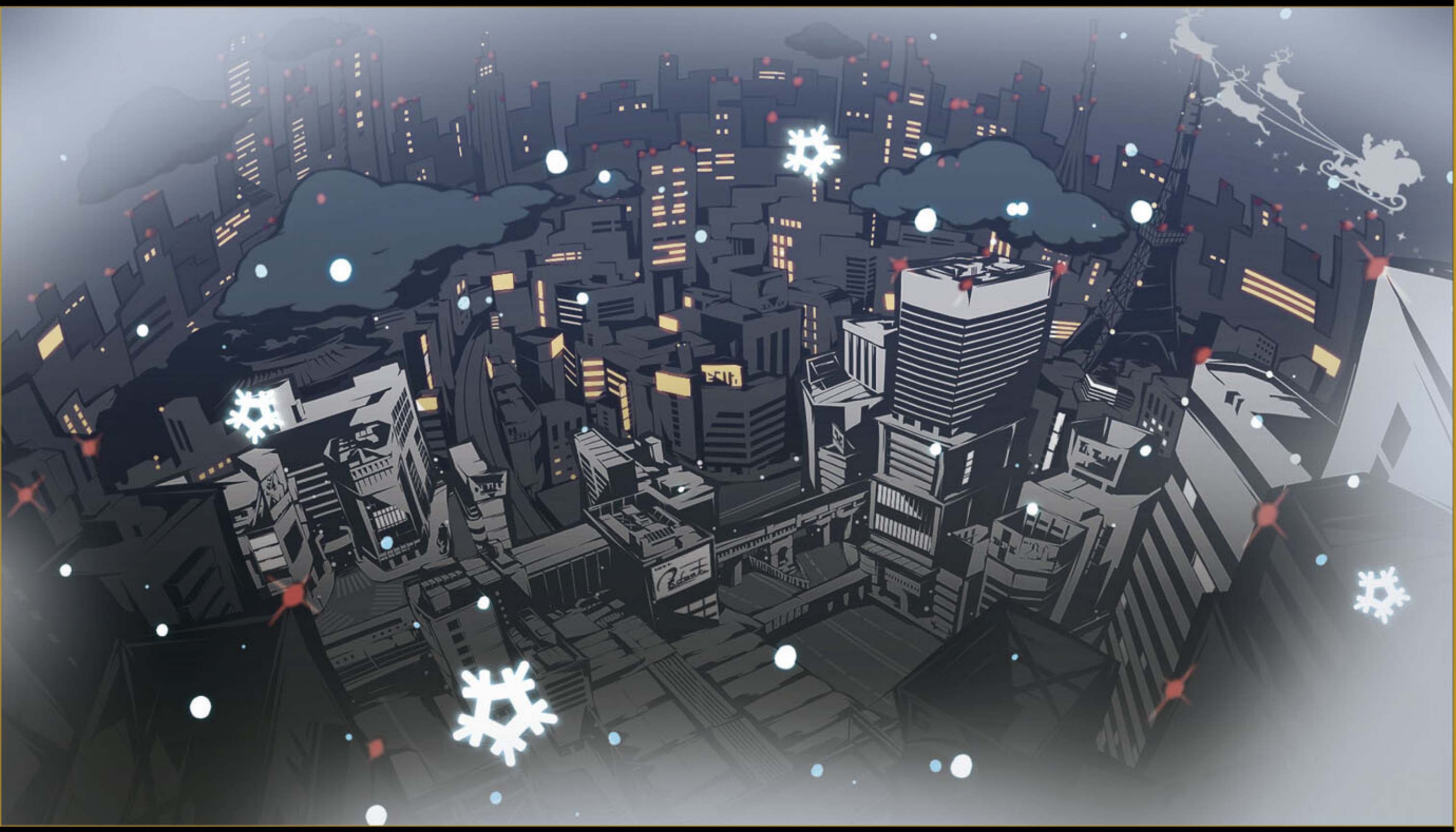
● 流星群／夜



● ヒートアイランド／昼



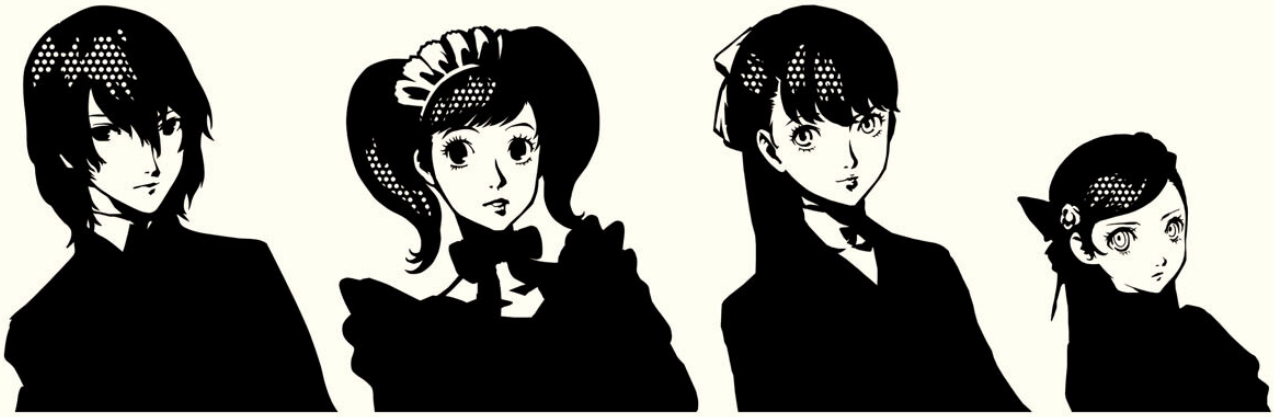
● 雪／昼



● クリスマス／夜

キャラクターアイコン

Character Icon

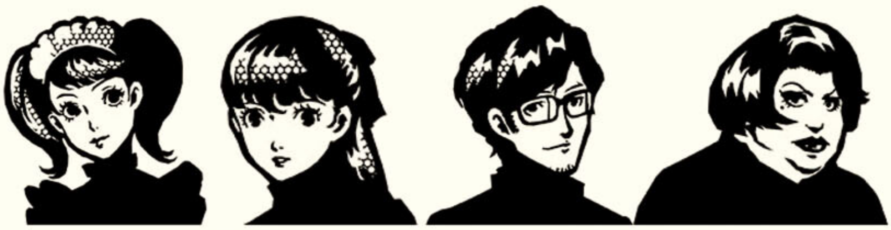




Creator's Comment

ベッキーはある条件下でのみ表示されるため、知らない方も多いのではないでしょうか。 開発スタッフでも知らない人が多いと思います。ラヴェンツァを表示すると蝶が飛ぶようになっていますが、あれは主人公の心の中（メニュー画面）とベルベットルームが繋がっており、ラヴェンツァ自身が蝶の姿で様子を伺っている様をイメージしています。明智は3学期のみ表示される表情が若干違います。取り繕うのを止めたため、本来の表情をイメージしています。（熊谷）

● コープ画面



● SNSアイコン



● 芳澤かすみアイコン



● 明智吾郎アイコン（3学期）



● 主人公アイコン（ラストバトル時）



● マルキ・パレス 警戒度ゲージ

Creator's Comment

ベッキーのアイコンはどうしても表示したく、無理言って組み込んでもらいました。切り替わったほうが雰囲気が出て良かったですね。ララちゃんも人気のあるキャラクターなので、喜んでもらえたら嬉しいです。マグショット風のアイコンはキャラクターらしさを出しつつ、ボードを持たせるルールで作成していたため、毎回頭を悩ませています……。かすみの指先まで演技が込められている感じは気に入っています。マグネットでグッズ化どうでしょうか？　また、仮面無しの主人公は『P5R』ラストバトル専用のアイコンです。気づいた人はいるでしょうか？　下まつげがこだわりです。（熊谷）

タロットカード
Tarot Card



● 信念／芳澤かすみ



● 信念／芳澤すみれ



● 顧問管／丸喜拓人

Creator's Comment

普段はない珍しいアルカナなので“よくある普通のタロットに見えるが、違和感がある”といった雰囲気でデザインしました。顧問官は太陽に見えますが実は火星で、信念もかすみに合わせて表裏のあるデザインなど、イレギュラー感を重視しました。(高)

スポットアイコン
Spot icon



● マルキ・パレス



● 押上



● 吉祥寺(大)



● 品川



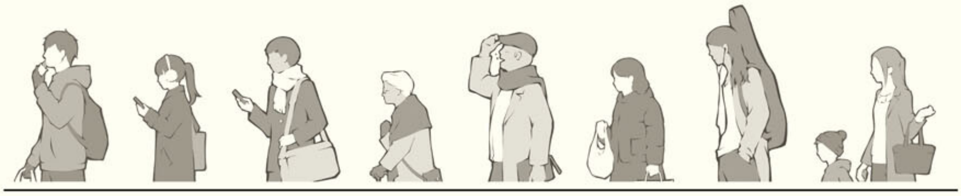
● 中野

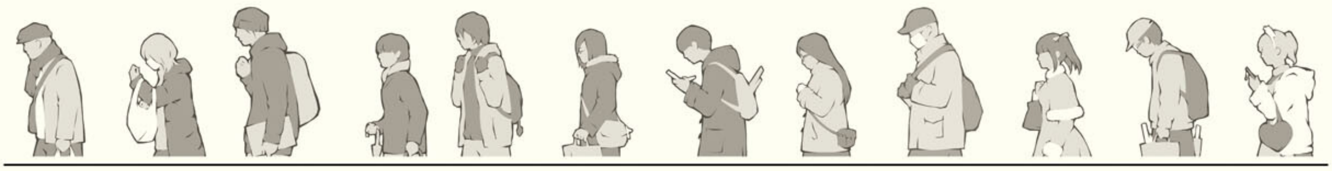


● 吉祥寺

すれちがう人々

People



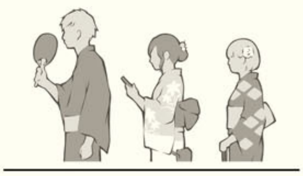


Creator's Comment

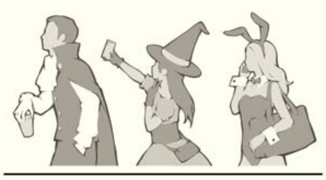
『P5R』では季節イベント中のワイプに特別な群衆が出現します。歩いたり、電車に乗ったりしてイベントに染まった街中を楽しんでください。（疋津）



● 街／真冬



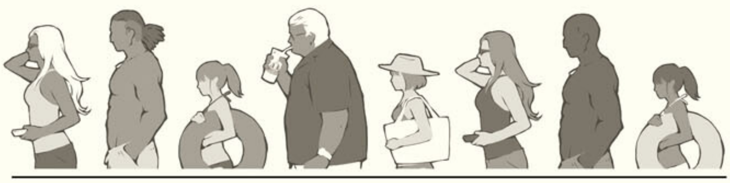
● 花火大会



● ハロウィン



● 正月



● ハワイ



● 電車／真冬



● 電車／花火大会



● 電車／ハロウィン



● 電車／正月

ロードアイコン

Load Icon





● ロードアイコン（瞳あり）／未使用

Creator's Comment

マイパレスはプレイヤーのパレスというコンセプトなので色々な人に当てはまるように"様々な表情をした仮面のロゴ"になりました。アートチームへは「生真面目ではなく、タロットカードの様に少しおどけた感じにしてください」と発注しました。舌を出した仮面がお気に入りです。（疋津）

書体とロゴ
Font





Creator's Comment

もともとカードゲームの大富豪が好きだったので、楽しく制作しました。素早くテンポよく表示しても内容がつかめるように、ロゴと同時にひとことルールを書いたり、わかりやすさを重視しています。大富豪はローカルルールがものすごくたくさんあるので、慣れていない標準ルールだと苦戦する人もいるかもしれません。（塔筋）

トランプ
Trump



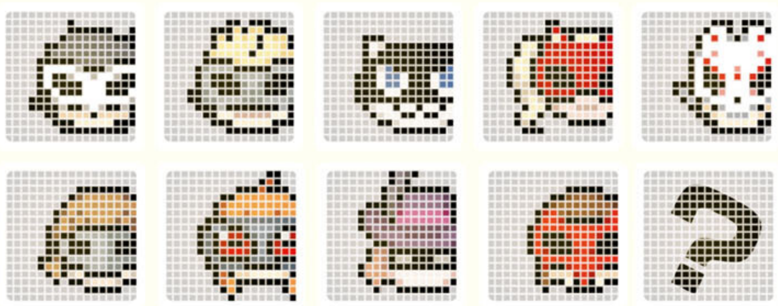
Creator's Comment

大富豪を遊んでいても『P5R』を感じられるように“イセカイナビ”、“（猫形態）モルガナ”、“アルセーヌの衣装に描かれたハート”などモチーフを入れ込みました。実はデザイン時からグッズ化を意識していました。普段見かけるトランプにはないような大胆なレイアウトになっています。ぜひ実際に手に入れて遊んでいただきたいです！（疋津）



マイパレス 変身パネル
Transform Panel





● 未使用イラスト

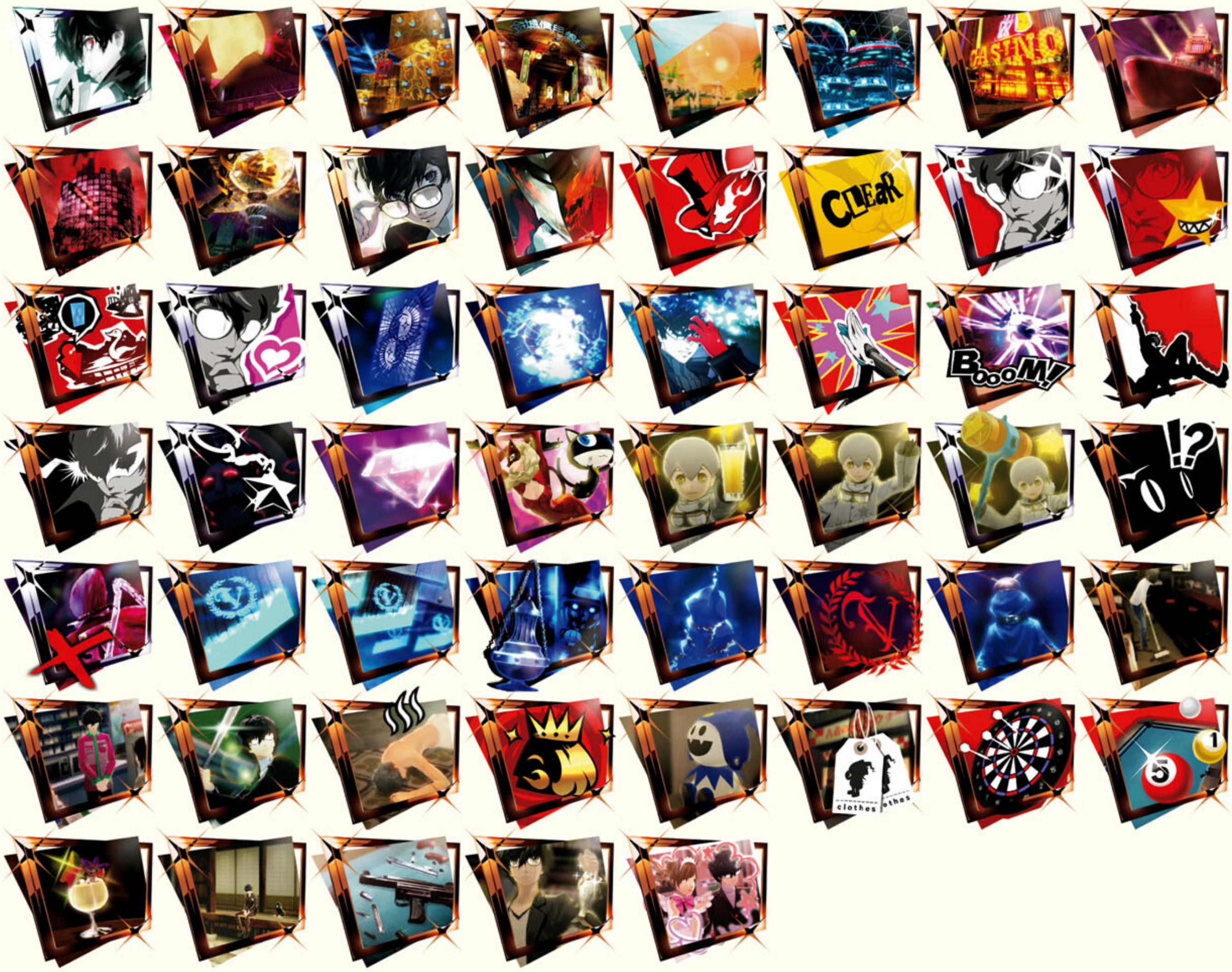


● 未使用イラスト

Creator's Comment

当初はピクセルアートで作っていたのですが、雰囲気が合わないのでボツに。双葉がお気に入りです。また機会があればチャレンジしてみたいです。（熊谷）

トロフィー
Trophy



SHOW TIME 未使用アイコン
Show Time icon (Unused)



Creator's Comment

組み合わせや技の雰囲気に合わせてステッカー風の表示を作っていましたが、画面がごちゃごちゃしてしまうので現在のシンプルな表示に落ち着きました。ノワールの帽子を被ったモルガナはカワイイですね。（熊谷）

デザインセクション・リーダーズ インタビュー

INTERVIEW with Design Section-Leaders

新たな体制で制作された『P5R』。その中心を担ったデザインセクションの各チームのリーダーに、6つのキーワードに沿って開発秘話を語っていただいた。

薄田無門 Usuda Mumon

『P5R』ではチーフデザイナーおよびアニメーションマネージャーを務める。文中は薄田。

浦谷竜之祐 Uratani Ryunosuke

『P5R』ではイベントカットシーンのリードデザイナーを務める。文中は浦谷。

熊谷友寛 Kumagai Tomohiro

『P5R』ではUIデザイン班のリーダーを担当。文中は熊谷。

強瀬友也 Kowase Tomoya

『P5R』ではバトル班のリーダーを務める。文中は強瀬。

田端浩和 Tabata Hirokazu

『P5R』ではリードモーションデザイナーとして、キャラクターのモーション制作を担当する。文中は田端。

開発体制

新体制で制作された『P5R』。開発方針が定まるまで、紆余曲折があったようだ。

——『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』(以下、『P5R』)では、これまでの制作体制を一新して、ミドルクラスのスタッフが中心となって制作を進められたとうかがいました。

薄田　これまでは橋野さん(※1)が作品のテーマや制作の基本方針を決めていましたが、新体制ではそういったすべてを現場のスタッフが考えて、制作を進める必要がありました。慣れない開発体制なので、最初はかなり試行錯誤しましたね。"美学VS美学"、"より熱く!"というテーマに対し、どのようにデザインに落とし込むか手探りの状態が続きました。そんななか、タイトルの"ロイヤル"という単語から"豪華な印象にする"という方針が決まってからは、テーマカラーの赤に金を加えたり、新要素のマイパレスをリッチなペントハウスのようにしようとしたり、キラッときらめくひし型のモチーフを入れたりといった一定の指向の意見が出るようになり、バラバラだった要素が少しずつつながってきたんです。モチーフの決定にともない徐々に形が見えてきて、さらにそこから発展して、リッチ(華やか)に見せるにはどうすればいいのかといった点を皆で検討しました。たとえばバトルのSHOWTIMEは、ただ派手でカッコいいだけではなく、演出を盛ったさまざまなショー形式になっていて、キャラクターたちがより魅力溢れる形になっていると思います。

強瀬　タイトルについて検討したときは"アバンギャルド"という案もありましたね。

薄田　新体制ということで、前衛的と言うか「いままでにないことをやってやろう」という意気込みを込めてですね。

——タイトルが定まった後は、制作はスムーズに進んだのでしょうか。

薄田　「スムーズに進んだ」という言葉は誰も口にしないでしょうね(笑)。なかでも一番難航したのはシナリオだったと思います。

浦谷　まず、シナリオが私のところに下りてくるまでかなり時間がかかりました。私の知る範囲では、スタッフ皆が納得できるものがなかなか仕上がらず、音声も収録し直した記憶があります。それぐらいシナリオには紆余曲折がありました。

薄田　かすみの設定もかなり変更されましたね。最初は"主人公とかすみのダブルジョーカー"による"美学VS美学"というテーマでシナリオ制作は進んでいましたが、最終的にふたりの関係性は"美学VS美学"という感じではなくなりました。スタッフから「これでは伝わらない」、「もっとおもしろくしたい」といったアツい意見が出て、シナリオは開発のかなり後期まで調整したと思います。メインで追加される3学期までは、オリジナルの展開を大きく変えることはできないので、新キャラたちをいかに自然に入れ込んでいくかという点は各所悩んだところだと思います。

強瀬　バトルに関してもなかなか大変でしたね。ベースに『ペルソナ5』(以下、『P5』)のバトルプログラムがあるとは言え、新要素を加えたいという気持ちも当然ありましたし、簡単にはいきませんでしたね。ちなみに、開発初期に取り組んだもののお蔵入りになった要素を挙げると、"バディ"というシステムがありました。ふたりを選んでコンビを作り、新しい行動ができるというシステムでしたが、ターン制バトルを発展させた『ペルソナ』シリーズの"1MOREバトル"において、ふたりを同時に行動させる際のバランス調整がかなり難しく。結果的にふたりで協力して放つ必殺技のようなものが、SHOW TIMEの形で残ったという経緯があります。

——『P5R』にはさまざまな新要素が盛り込まれていますが、以前和田さん(※2)は制作チームに合流したときに新要素が満載で、「どれから食べていいかわからないビュッフェのようだった」とおっしゃっていました。

薄田　そうですね。和田さんに入ってもらったのは制作の中盤以降で、新要素は揃ったものの、まとまっていない状態でした。これらをどのように着地させたらいいのか試行錯誤していたところで、和田さんがきれいに整理してくださいました。

強瀬　『P5R』を遊んでもらうにあたって、すでに『P5』のプレイ経験がある方にとって、単に『P5』の再プレイになってしまうことが一番の苦痛になると思います。そうならないためにも、できるだけ多くの新要素を入れようと考えた結果ですね。

薄田　もう一度プレイする人が途中で飽きないように、新しい要素を入れたいという思いがある一方、プレイが長くなりすぎて苦痛を感じないようにダンジョンを短くするなど、いろいろな部分でシェイプアップも図っています。それでもジョゼの関連イベントをはじめ、イシやワイヤーアクションといったパレス、メメントスでの新要素が増え、さらにマイパレスも結構時間がかかるものになっていました。

浦谷　お蔵入りになった要素の中には、パレスの主の過去が見られるというものもありました。たとえばカモシダ・パレスができ上がっていくまでの経緯がわかるような要素なのですが、こういったものが見えると、怪盗団やプレイヤーの鴨志田たちに対する感情が変わる恐れがあります。アイデアとしては悪くないのですが、いたずらに皆さんの感情を振り回してしまうことは避けたかったため、カットとなりました。しかもこの要素が入ると、ストーリーがさらに長くなりますからね。



ユーザーインターフェース

ゲーム世界を端的に表現してきたUIは『P5』でより鮮やかに、『P5R』でより細やかに昇華された。

熊谷　ユーザーインターフェース（以下、UI）は『P5R』のタイトルにもある通り、より“ロイヤル”な体験をプレイヤーにもたらしたいと考え、『P5』よりも便利で操作しやすいものを作ることを目標に定めました。メニュー画面ひとつとっても『P5』からさらに調整を加えて、それこそ表示速度を1フレーム速くするなど、細かい部分にまでこだわっています。思い出深いエピソードのひとつとしては、ベルベットルームで挑めるチャレンジバトルがあります。最初の仕様ではリストから対戦相手を選ぶだけの簡素なものでしたが、“ロイヤル”というからにはもう少し派手にしたく、無理を言って対戦相手を檻の中に入れ、相手が主人公たちを襲おうとしているような雰囲気が出るようにしてもらいました。背景もその雰囲気に合うように手を加えてもらっています。

——看守がジュスティーヌ＆カロリーヌのときと、ラヴェンツァのときでも、チャレンジバトルの選択画面は変わりますよね。

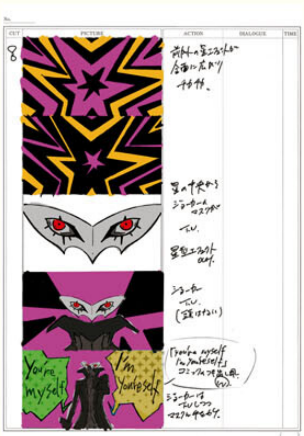
熊谷　モーションもがんばっていただきました。本当はバトルしているあいだも、フィールドの隅でパイプ椅子に座ったジュスティーヌ＆カロリーヌが「いまの攻撃は10点！」などと札を上げるようなアクションをさせたかったんです。プレゼンしたのですが、さすがにそこまではシステム的に難しく残念ながらあきらめました。

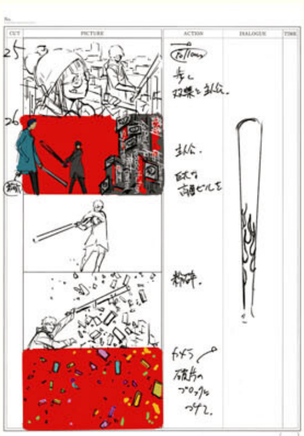
——『P5R』の新規要素として、ほかにこだわられた点はありますか？

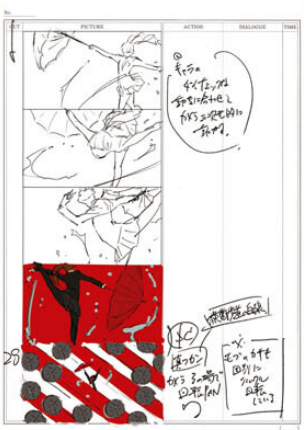
熊谷　提案されたさまざまな要素を実装できたので満足していますが、ほかに挙げるとすると、チャットに写真が送られてくるシステムでしょうか。記念写真の実装は、すでに『P5』をプレイされた方は『P5R』でもう一度1学期、2学期を過ごすことになるため、何かしらのアクセントを入れたいという意図によるものです。制作体制が変わったことで、こういった提案から実装までの流れを、自分たちで判断、精査できるようになったのは利点ですね。

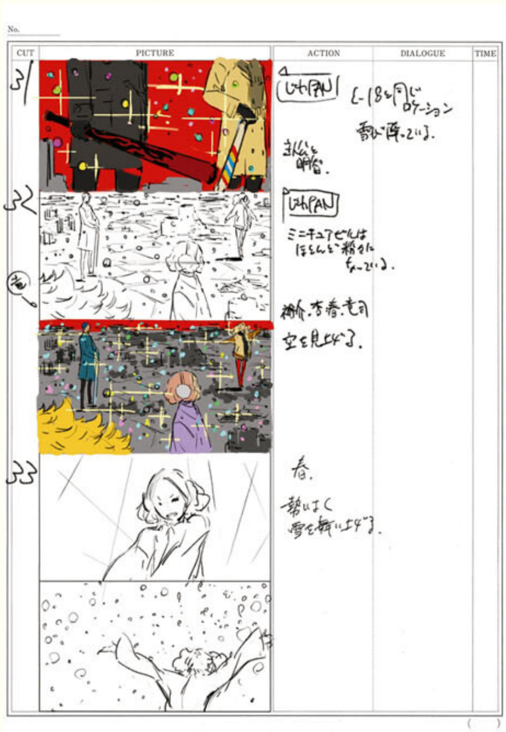
——お話を聞いていると、P-STUDIOにおけるUI制作はただメニュー画面などを作るといった作業だけでなく、幅広い仕事を全般的に手掛けられているように感じます。

熊谷　表示物としてのUIを作るだけではなく、どんな背景があって、どんなモーションをとっているのかなど、UIが表示されるシーンをまるごとデザインすることも多々あります。スタッフ全員が、『ペルソナ』シリーズにとってUIは非常に大切なものだと認識しているので、「こんな背景やモーションが欲しい」といった相談はしやすい環境ですね。たとえばジョゼのショップ画面では、ジョゼが車の上に立ち、主人公はビールケースのようなものに座っており、お互いの目線が同じくらいの高さになっています。これは、主人公なら誰が相手でも上から目線になることは絶対にないだろうと考えたためで、この画面のためにオブジェクトやモーションを別途制作してもらいました。状況によっては対応が難しいこともありますが、プランナーやプログラマーも臨機応変に対処してくれるため、自由な発想でデザインすることができます。









Check the Works!

オープニングアニメ

まさに“ロイヤル”なオープニングアニメーションは、詳細に描かれた膨大な絵コンテをもとに制作されている。貴重な絵コンテから一部をピックアップして掲載。

Creator's Comment

今回のオープニングアニメーションはMAPPAさんに制作をお願いしています。“ロイヤル”らしい要素をぎゅっと詰め込んでいただきました。3学期の衣装や“悪しき社会や体制を打ち壊してやる”というノリ、新キャラのかすみが魅せるシーン。そしてラストは宝石が雪のように舞い散るなど、ロイヤル感満載で『P5R』の魅力をまとめていただきました。（薄田）

※1 橋野さん……橋野桂氏。『P3』から『P5』まで、おもにナンバリング作品のディレクター、プロデューサーを担当。
※2 和田さん……和田和久氏。ペルソナチームの統括責任者。『P5R』ではプロデューサーを務める。



SHOW TIME

バトルに導入された新要素“SHOW TIME”。さまざまな切り口でプレイヤーを楽しませた、その演出の裏側に迫る。

田端　以前から自分はバトルに必殺技のような要素を入れたいという思いがありました。ですが『ペルソナ』シリーズのバトルには、敵の弱点を突いてダウンさせ、そこに総攻撃を行う“1 MOREバトル”を導入していますし、長い演出を見せられてもプレイヤーはとまどうのではないかという意見もあり、必殺技の導入に対しては消極的な意見が多かったんです。そんななかで多くの方の協力もあり、必殺技のような要素であるSHOW TIMEを入れることができました。

薄田　SHOW TIMEはデザインチームのほうでより華やかに見せたいという思いから生まれ、実装できた要素のひとつですね。こういったチャレンジができるようになったのも、新体制の利点だと思います。

——SHOW TIMEの制作は、具体的にどのように進められたのでしょうか。

強瀬　まず自分や田端さんを含め多くのスタッフで、各組み合わせごとにシチュエーションを検討しました。その際イメージボードを作ることになったのですが、アートチームは作業を抱えているためすべてのパターンを作ってもらうことができない状況でした。そこで自分や背景チームで手分けして、イメージボードを作成していったという流れです。

田端　シチュエーションを考えるにあたっては、さまざまな要因から、まずペルソナは登場させない、と決まりました。さらにキャラクターたちも超人ではありませんから、あまりにも人間離れしたアクションをさせると世界観と合わなくなってしまいます。とは言え、単にキャラクターが武器で攻撃するだけではおもしろくない。悩んでいたところ、キャラクター性が感じられる掛け合いのようなものを豊富に入れてほしいという要望をいただきまして、何か映画のオマージュを入れたり、牛丼を食べるといったコミカルな演出も盛り込みつつ、最後に攻撃をするといった演出が誕生しました。制作の際は絵コンテを切ってスタッフに見てもらったり、シナリオ担当の方にネタ出しに協力をしてもらったりと、制作作業以外の部分でも多くの方とさまざまなやり取りを行ったので思い入れが強いですね。

——制作されるうえで、大変だった点などはありましたか？

強瀬　やはり必殺技は大変だなと思いましたね(笑)。ボスをはじめ敵の大きさはそれぞれなので、うまく制御ができなかったんです。『P5R』のバトルは『P5』のプログラムを継承して使用していたのですが、当然SHOW TIMEを想定して設計されていませんので、処理を入れ込むのはかなり大変でした。ちなみに、SHOW TIMEに入る前のエフェクトは、自分が120枚ぐらいぱらぱらマンガのように手描きしたものです。

——SHOW TIMEは通常戦闘とボス戦闘とで演出が変わるのも大変そうですね。

田端　ボスは基本的にサイズが大きく、多くの複雑な処理が発生します。そのためバトルのスタッフからSHOW TIMEをそのまま取り入れるのは避けたいとの要望があり、検討した結果、対ボス専用の演出を作ることになりました。ものによっては、シーンの半分以上が作り直しになりましたね。

SHOW TIME パンサー＆モナ“怪盗服と機関銃”

■ イメージボード





■ ゲーム画面







Creator's Comment

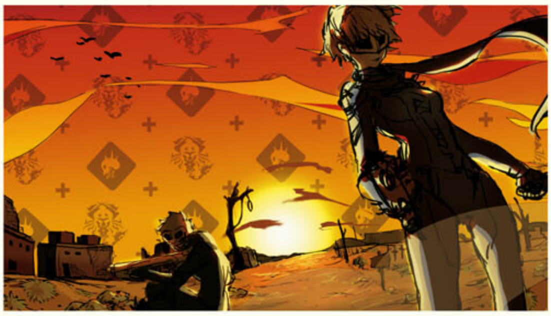
少女マンガ風のイラストを入れられて満足です。最初バックの空間が広く、もったいないと感じていたんです。SHOW TIME後にステータス画面も少女マンガ風のイラストに変わる仕掛けは、イラストを見た瞬間に思いつき、プログラマーに無理を言って作ってもらいました。いま思うとディレクターにも報告した記憶がないです(笑)。UIまわりには、ほかにもいろいろな遊びを仕込んでいるので、探していただけるとうれしいです。（熊谷）

SHOW TIME スカル＆クイーン“マッド・ミックス”

■ イメージボード



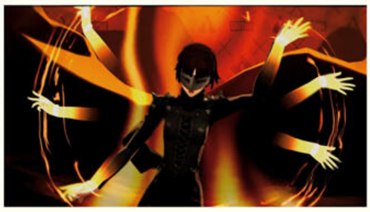




■ ゲーム画面







Creator's Comment

竜司と真のふたりなら「これしかない！」と思いながら楽しく制作させていただきました。真の“パワーisパワー”な感じと、彼女に逆らえない竜司の子分感をコミカルに表現しました。（猪野）

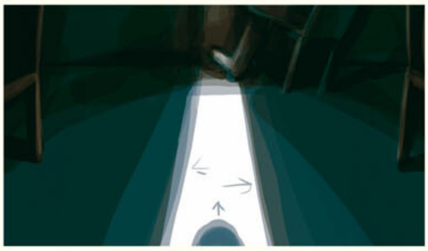
荒野で真が天に向かって拳を突き上げる絵が届いて「あとはよろしく」といった流れでした。まんま世紀末っぽい雰囲気でしたので、真に正拳突きラッシュをやらせてみたり。真が竜司を小突く導入も、あまり迷わずに制作できました。（田端）

このふたりのSHOW TIMEはかなり真に引っ張られた印象がありますね。（強瀬）

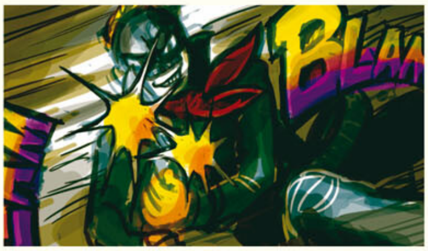
SHOW TIME スカル＆フォックス“その男、牛丼につき”

■ イメージボード

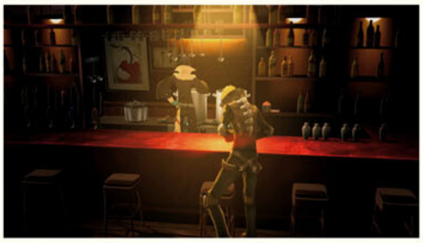








■ ゲーム画面







Creator's Comment

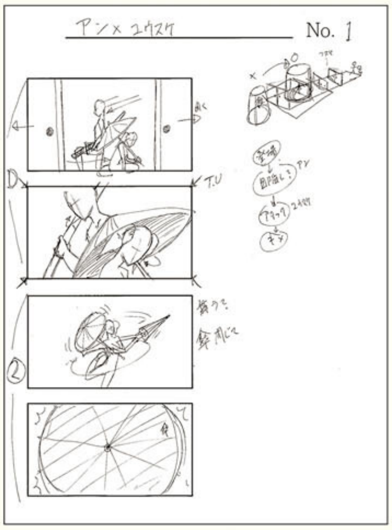
なぜバーカウンターで牛丼を出す流れになったのかは、あまり記憶にないです（笑）。大枠の流れを決めてからイメージボードをお願いしたはずなのですが……。いまだに、なぜ敵が攻撃されているのかよくわからないですよね。店に入っただけなのに、ちょっとかわいそう（笑）。（強瀬）

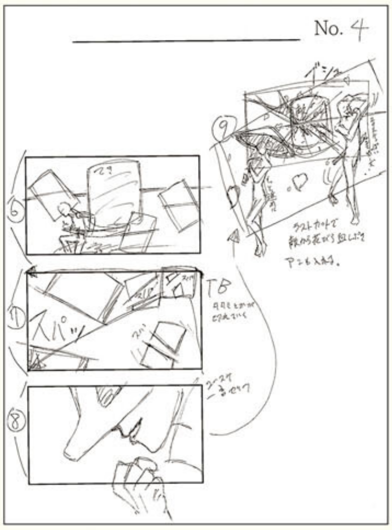
つゆだくにしたり、紅しょうがを山盛りにしたりといった表現は、竜司と祐介ならきっとやるに違いない！という自分の判断です（笑）。（田端）

ダンディーな空間のふたり……悩んだ末、苦し紛れに出た案だったのですが、ほかのスタッフの方に“牛丼”という要素を足してもらったことで、おすましとコメディーの緩急がついてとても良いものに仕上がりました。感謝しかありません。（開発スタッフ）

SHOW TIME パンサー＆フォックス“元禄女歌舞伎”

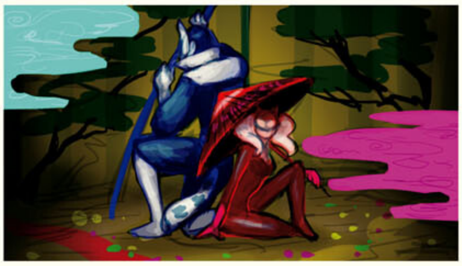
■ 絵コンテ





■ イメージボード





■ ゲーム画面



Creator's Comment

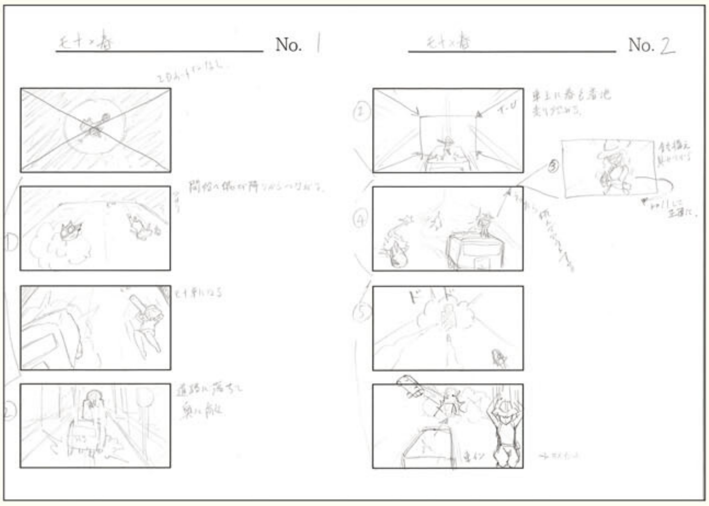
花魁風の杏と、その用心棒のような祐介が和室にいるイメージボードが「畳返しするとかどう？」というコメントとともに上がってきました。それとにらめっこしながら考えた結果、杏にムチで畳返しをさせて、祐介の居合い斬りで締めるといった流れを作りました。（田端）

これは祐介のビジュアルに引っ張られてできたSHOW TIMEですね。（強瀬）

祐介の変態的芸術性と杏の妖艶さ……と考えたとき、キャラがみずから動き出したかのようにスムーズに筆が進みました（もとより極彩色という方向性が決まっていたこともありますが）。このふたりでしか醸し出せない合体技演出になったと思います。（開発スタッフ）

SHOW TIME モナ＆ノワール“ベスト・ナイト・キッド”

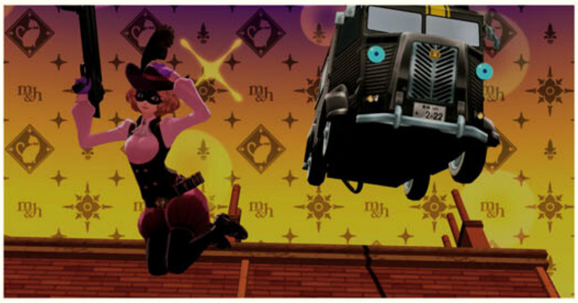
■ 絵コンテ



■ イメージボード



■ ゲーム画面



Creator's Comment

春とモルガナのSHOW TIMEは、最初に作ったSHOW TIMEです。このときはまだ「SHOW TIMEとは何だろう？」というところからスタートしていたので、怪盗っぽい演出で始まります。真っ暗なところにスポットライトが当たり、それから逃げたりビルから飛び降りたり。じつはビルから飛び降りる演出は、全SHOW TIMEで共通の演出にする案もあったのですが、制作を進めるうちに難しいことが判明し、この演出が使われているのは春とモルガナだけになりました。（田端）

最初に作っただけあって、悪ノリしていない印象ですね。SHOW TIMEは、いわゆる必殺技ですが、一般的な必殺技のイメージではないアトラスならではの必殺技を考えるというところから、後半はどんどんイメージが広がっていった印象です。（強瀬）

SHOW TIME クイーン＆ノワール“ラスト・カウントダウン”

■ ゲーム画面



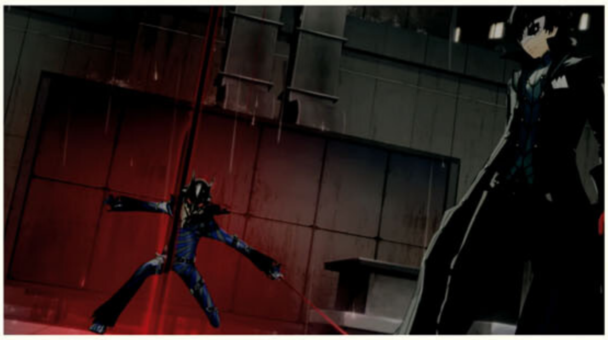


Creator's Comment

“真と春のプロレス”は、自分がイメージボードを描いたのですが、楽しみながら制作できたのでお気に入りですね。（強瀬）
「真と春の組み合わせで」と言われた瞬間に「プロレスしかないな」と頭の中で決めていました（笑）。（田端）

SHOW TIME ジョーカー＆クロウ“フロム・ヘル・ティル・ドーン”

■ ゲーム画面





■ イメージボード



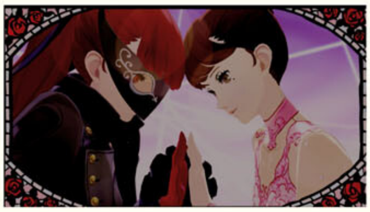
Creator's Comment

とある映画のポスターに影響を受けてイメージボードを描きました。ワンシーンしか描いてないのですが、具体的な動きはバトル班がいい感じに汲んでゲームに落とし込んでもらえたと思います。（香林）
　初期の案では冒頭で、主人公と明智が対立していて、主人公が明智を撃ち、“良い部分”を撃たれた明智が邪悪になって攻撃する、といったシーンがありました。（強瀬）
　主人公が明智の頭を撃ち抜くような演出があってから明智が覚醒して……といった流れでしたが、お蔵入りになりました。（田端）

SHOW TIME ジョーカー＆ヴァイオレット“ダンス・ウィズ・ファントム”

■ ゲーム画面







Creator's Comment

　教会のような場所で主人公がかすみを抱えてダンスをしているという内容で、そこからどう攻撃につなげるかを考えるところから始まりましたね。ペルソナの能力は使えませんから、主人公の銃やかすみの剣をどう活用するか、絵的に派手にするためにワイヤーアクションで教会内を飛び回らせてみたり。かすみとすみれとの一幕も入れていますが、この演出シーンで発生してしまった不具合がなかなか解消されず、データを100回以上出力して確認した記憶があります。（田端）



カットシーン

物語をドラマチックに演出するカットシーン。
その開発現場においてもドラマチックな展開がくり広げられている。

――イベントシーンの制作に関しては、どのような苦労がありましたか？

浦谷　開発中は便宜上、バストアップのキャラクターたちが掛け合いをするタイプのイベントを"B・Cイベント"と呼称しているのですが、このB・Cイベントを制作した山口さん（※3）は大変そうでした。シナリオ制作が難航したためコミュイベントなどの方向性もなかなか固まらず、とは言え形を作っておく必要があり、相当数のB・Cイベントを作っていたようです。自分が担当したカットシーンは"Aイベント"と呼ばれる、いわゆるキャラクターやカメラが自由に動くタイプの、ハイエンドなムービーシーンによるイベントです。たとえば、ボスの撃破シーンといったものですね。Aイベントは最初から制作する点数が決まっていたためB・Cイベントほどの苦労はなかったと思います。とは言え、シナリオやキャラクター設定の変更をはじめ、テコ入れを受けての作り直しや調整は何度も行いました。なかには背景がガラッと変わったこともありましたね。確か高速道路で戦うシーンだったと思います。

薄田　リムジンの上で主人公たちが丸喜と対峙するというシーンがありましたね。

浦谷　かすみの過去が語られるシーンは、マルキ・パレスの講堂で発生します。あの場所は競技場のような雰囲気がありますが、当初は車の上に乗って戦う予定だったんですよ。結果的にこの調整はモーションキャプチャーの動きなどを流用して、違和感なく仕上げられたと思います。

薄田　アニメでも、終盤のカットにかすみがモニターを見ているシーンがあるのですが、その場所はリムジンの上だという想定で進めていました。ところがリムジンではなくなり、日付の兼ね合いでかすみの服装を変更することになり、すでに制作が進んでいたアニメシーンの一部修正をお願いしました。アニメ制作はやり直しができないパートなので、大変でしたね。

――カットシーンは、どのような体制で制作されているのでしょうか。

浦谷　基本的にキャラクターのモデリングや背景は、各セクションリーダーに発注してデータを制作してもらいます。カットシーンの作りかたとしては、キャラモデルにモーションを付けたり、あるいはモーションキャプチャーのデータを取り入れたりして動かし、そこにカメラワークを付けて演出し、ゲームエンジンに投入。あとはライティングなど、画面処理を施して完成です。この一連の流れがカットシーンのチームの仕事で、さらにエフェクトが欲しい場合はエフェクトのチームに依頼します。かなり多くのセクションが協力して制作しています。

薄田　カットシーンの場合は、特定のシーンでしか使わない特殊な表情やエフェクトが必要になったり、演出の都合で背景の壁が壊れたりする場合があるため、アニメと同様に絵コンテを作成し、シーンに必要な専用素材をリストアップし、作業スケジュールに間に合う形で各パートに依頼します。B・Cイベントは汎用素材を組み合わせて作ることが主ですが、カットシーンではこういった工程があるため、非常にコストがかかるという特徴があります。

浦谷　モーションキャプチャーで制作する場合は専用のスタジオを借りる必要もありますからね。余談ですが、多少の修正が発生した場合や、モーションキャプチャーで表現できないようなシーンは、キーフレームアニメーション、いわゆる手付けアニメで処理することもあります。

――お気に入りのカットシーンを挙げていただくとしたらどれでしょうか。

浦谷　思い入れがあるのは、丸喜とアダムカドモンが一体化して、最後に怪盗団と決着を付けるシーンです。アダムカドモンの渾身の一撃を受け止めつつ、主人公が銃でアダムカドモンの眉間を撃ち抜いて倒す場面ですね。当初、この場面はカットシーンが入る予定がありませんでした。ゲーム制作のかなり終盤の段階で急きょ制作することになったため、コンテや設定もまったく決まっていなかったのです。急な制作となったうえに重要なシーンですので、制作は苦戦しました。そもそもアダムカドモンをどのように倒すかを終盤まで議論しており……。ディレクターやシナリオチーム、バトルの担当の方々にどのように倒すのかをヒアリングし、そこから詰めていきました。結果"全力パンチを打つ前は頭が弱点になるので、そこを突く"という方向に決まり、カットシーンの冒頭でも双葉が「そいつの弱点は頭だ！」と教えてくれるようになりました。ほかにも、プレイヤーがボタンを押すことで主人公が銃撃を行い"自分でトドメを刺す"形にするといった案が出たり、薄田さんからもマルキ・パレスでオタカラを盗む決行日にのみ流れる『I Believe』をカットシーンでも流せばさらに盛り上がるのではないかといった演出のアイデアをいただいたり。いずれもいいアイデアですので取り入れたところ、結果カットシーンがかなり長くなってしまいました（笑）。主人公が銃撃を行う場面と、『I Believe』が最も盛り上がる箇所がシンクロするようにタイミングを合わせたかったんです。直前のシーンで仲間が耐えたり、セリフを発したりしていますが、ピークの調整のために会話をさせているという側面もあります。

――あのシーンが急きょ制作されたとは驚きですね。

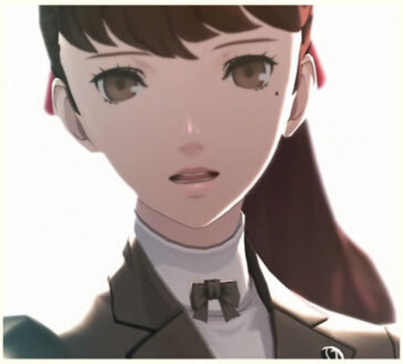
強瀬　たしかアダムカドモン戦は当初バトル内ですべて消化する予定で、自分が動画と絵コンテを作っていたのですが、すべて作り終えた後、「これは絶対にバトルに入れられない」ということが判明し、Aイベント扱いにしてイベントチームに託してしまいました。

浦谷　そうでした！　強瀬さんから「これぐらいの簡単なカットシーンです」と言われていたものが"全員が瀕死状態の中で主人公がアダムカドモンになんとか銃を撃ってギリギリ倒す"という流れで、最初はもっと短かったんですよ。自分は『P5』のときはアトラスに所属しておらずプレイヤーとして遊んでいたこともあり、ラスボスを倒す一番盛り上がるシーンが、こんなにあっさりしていていいのかという葛藤が生じてしまい、工数を無視して作り込んでしまった感はあります。

――そんな経緯があったのですね。ところで気になっているシーンがあるのですが、かすみが自分をすみれだと認めるシーンで姉の"かすみ"が登場します。このときのかすみは「すみれ」と言っている、という解釈で合っていますか？

浦谷　皆さんのご想像におまかせします。表情や口の動きからは「すみれ」とも言っているように思えますし、何か激励の言葉をかけているようにも見えますね。このシーンに口パクは不要ではないかという意見もあったのですが、開発の途中からチームに合流した自分が、すでに完成しているシーンをすべて見た中で一番感動したシーンだったので残しました。

薄田　確かにあのシーンは表情も絶妙で、その後の決意の表情とあわせて、自分も非常に印象に残っていますね。





3Dモデルアニメーション

それぞれの個性と感情を表現する3Dモデルのモーションは、キャラクターの魅力をさらに増す要素のひとつだ。

──3Dモデルのアニメーション制作に関しては、どういった点が重要なのでしょうか。

田端　たとえばカットシーンではシェーディングがアニメ調なので、それに合わせる形で"アニメっぽさ"を意識しています。

薄田　モーションキャプチャーしたリアルな動きをそのままアニメーションとして使うのではなく、小気味よいアニメーションになるよう調整しています。とくに汎用イベントなどカメラが遠めなシーンでは、キャラの動きが小さいと状況がわかりづらいので、キャラクターの頭身が上がっても、マンガ的な大げさな動きをつけて、状況が伝わりやすい形にしています。

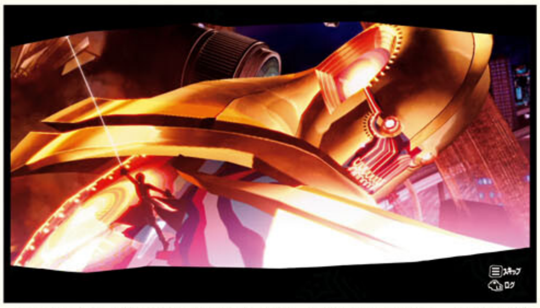
──キャラクターの個性を反映したモーションやポーズを作るのは大変だと思いますが、どのように制作されているのでしょうか。

田端　キャラクター性は意識しますね。たとえば『P5R』の新キャラクターであるかすみについては、アートチームの副島さん（※4）に、ゲーム中の基本ポーズを監修していただき、モーションは新体操の動きを取り入れながら作成していきました。バトル中のコマンド選択時の両手を上げた立ちポーズは須藤さん（※5）からいただいた、新体操のポーズを取り入れてはどうかというアイデアが元になっています。

──アートチームは、完成した3Dモデルやイベントシーンも監修されるのでしょうか。

薄田　3Dモデルの監修は必須です。イベントシーン自体をチェックすることはありませんが、それぞれのキャラクターらしさがでているかという点で、日常やバトルでのキャラの基本ポーズは監修しています。基本の立ちポーズが決定したら、そこから派生するさまざまな動きの作成を進めていくといった流れです。

Check the Works! アダムカドモン戦



主人公たちの前に立ちはだかるアダムカドモンとの戦い。最後に見せる主人公のワイヤーアクションからの一連の流れは必見。

Creator's Comment

アダムカドモンに乗るときに、主人公はワイヤーを使って登りますが、当初はアダムカドモン自体にワイヤーを引っ掛けたり、楔を突き刺したりする予定でした。ところがアダムカドモンの頭部は思いのほかツルツルで、ワイヤーで登れるような場所ではなかったため、追加で背景にクレーンなどのワイヤーを引っ掛けられそうなオブジェクトを用意する仕様に変更しています。その前のイベントシーンを見ると、ちゃんとクレーンがあって、揺れていますよ。（浦谷）

Check the Works! 塩振りお兄さん



清掃活動で見られる、豚汁担当の丸喜による渾身の調味アクション。こういった遊び心も本作の魅力のひとつだ。

Creator's Comment

例の"塩振り丸喜"はシナリオライターからの要望です。あのシーンでしか使用されていないモーションですね（笑）。（薄田）

Check the Works! バトルモーション

Creator's Comment

かすみのバトルモーション一式には、非常に思い入れがあります。『P5R』でイチからバトルモーションを付けたのがかすみだけだったことに加え、制作期間もそれなりにあり、長い期間をかけて作ることができました。『P5』のキャラクターはバトルモーションでもしっかり個性が出ているので、かすみはどのように個性を出せばそこに並び立てるのかというところでかなり悩みつつ制作した覚えがあります。（田端）



※3 山口さん……山口拓也氏。『P5R』ではリードイベントデザイナー。『P3R』でディレクターを務める。※4 副島さん……副島成記氏。『ペルソナ』シリーズをはじめ多数のアトラス作品のキャラクターデザイン、アートディレクションを担当。※5 須藤さん……須藤正喜氏。UIデザイナー。『P5』ではアートディレクターとUIデザインリーダーを兼任。



舞台

実際の都市をモチーフにした舞台は、物語への没入感を高める。
新たに追加された街やダンジョンの制作秘話に迫る。

――『P5R』で登場した新規フィールドの制作について教えてください。

薄田　まず、新たに追加されたマルキ・パレスに関してですが、ほかのパレスとは若干性質が異なっています。いままでのパレスは己の欲を満たす城であったのですが、丸喜の場合は自分だけではなく皆が幸せになる世界を望んで形作られた世界（パレス）なので、城というイメージよりは、その想いを形にした象徴的なイメージとしてトロフィーをベースとし、そして世界中の人々を幸せにするための観測者として、遠くまで見渡せるように巨大な望遠レンズを塔の上部に配置したようなデザインになっています。このデザインができ上がるまで、担当スタッフは試行錯誤を重ね、大変苦労していました。丸喜が現実を捻じ曲げて、作り出した曲解世界。こうした曲解のモチーフとして“ねじれ”や“プリズムカラー”をパレス各所のデザインに入れ込んでいます。あとは先程お話ししましたが、パレス内に競技用トラックがあるのは、優勝パレードのようにトラック上をリムジンで走らせる案の名残だったりもします。

――マルキ・パレスは上へ登っていくと、最後は文字通り“エデン”にたどり着きますが、これも丸喜の願望の表れなのでしょうか？

薄田　薄明回廊のエリアは、丸喜による理想郷が具現化されているイメージです。天国のような様相で、そこにいる人々は皆幸せそうに笑っているようなビジュアルになっています。

――新規のスポットとしては、マルキ・パレスのほかに、吉祥寺も登場しました。

薄田　本作ではさまざまな信念のぶつかりを描くことから、多様な価値観が混在している街を探していました。開発スタッフで吉祥寺をロケハンした際、新旧さまざまな店舗（価値観）が混在し、横道に入るとガラッと様相が変わるロケーションも非常に魅力的だったため選ばれました。ゲーム中では明智との交流などで訪れることになります。

熊谷　UI班はダーツのミニゲームをかなりこだわって作成しました。ダーツライブさんからお借りしたダーツの筐体をフロアの真ん中に置き、いつでも演出が参考にできるような環境で制作しました。操作性がなかなか難しいミニゲームで、何度も作り直しましたね。ビリヤードもミニゲームとして作りたかったのですが、難しい点が多すぎて頓挫したのが悔やまれます。

――物語中で登場するわけではありませんが、新要素としてマイパレスも登場しました。

熊谷　マイパレスは長い時間をかけて作ったので、思い入れが強いですね。先程薄田さんもお話しされましたが、開発初期の段階では、マイパレスはペントハウスのような形にする案がありました。そのころから自分はUIデザイナーとしてマイパレスに関わっており、ずっと頭を悩ませてきましたね。紆余曲折あって展示部屋のような形になり、UIデザイン以外にもアワードのトロフィーや部屋の小物、配置されるペルソナのポーズ付けなどなど多岐にわたってデザインしていきました。マイパレスで遊べる大富豪もだいたいはUI側で作ったもので、キャラクターの佇まいやセリフの見せかた、トランプのデザインも含めてすべて担当したので思い入れは強いです。多くのプレイヤーにマイパレスを楽しんでもらいたいと思いながら、がんばって制作した記憶があります。

Check the Works! 大富豪





Creator's Comment

大富豪のメインメニューは、仲間が増えるごとに配置が変わります。このあたりも細かく設定して、モーションの発注から立ち位置はもちろんカメラアングルなどを制作していきました。なかなか各キャラクターらしい表現ができたのではないかと思います。（熊谷）

Check the Works! 丸喜エンド

丸喜エンドでは、主人公と明智がチェスに興じる姿を見ることができる。



Creator's Comment

丸喜エンドのイラストの中でとくに印象深いのは明智のイラストでしょうか。仲間と打ち解け、高校生らしく楽しく穏やかな時間を過ごしている姿はとても印象的でした。（薄田）



エンディング

丸喜の提案を受け入れることで迎えるエンディング。歪められた彼らの日常もまた、美しい結末のひとつだ。

──丸喜の提案を受け入れる、いわゆる"丸喜エンド"ではキャラクターごとにイラストが制作されています。各イラストの内容が決まるまでの流れについて教えてください。

薄田　丸喜の世界の中で、皆がそれぞれの願望を叶えて幸せそうにしているイラストですね。現実世界では叶わなかったそれぞれの想いが実現しているシーンを描いています。「もしこうだったら」、「こうなりたかった」という彼らの"なりたかった姿"が表現されたシーン構成になっています。たとえば竜司であれば、足のケガもなく、陸上部のメンバーと一緒に活躍している姿はわかりやすい形かと思います。

──明智にとって主人公は特別な存在として描かれていましたが、そのお話を踏まえるとエンドイラストからいろいろな想像ができますね。

薄田　このあたりの感情は、明智のコミュでもしっかり表現しています。ほかのエンドイラストでお話しておきたいのは、ルブランでの集合絵イラストですね。仲間たちが楽しそうに騒いでいるなかで主人公と明智だけがルブランの入口側を見ている構図になっているのですが、これには「あなたが望んだのはこういう世界だよね？」とプレイヤーに語りかけているようなニュアンスが込められています。

──ほかのエンディングについてもお聞きしたいのですが、最後に主人公が新幹線に乗る場面で明智の存在を感じるシーンがあります。多くのプレイヤーも気になっていると思うのですが、あのシーンはどのように解釈すればいいのでしょうか？

薄田　あのシーンに関しては、私たちから言えることはありません。明智が生存しているか死亡しているかは、プレイヤーの皆さんが自由に想像していただければと思います。



結

──『P5R』の制作が始まる前と後とで、チーフである薄田さんから各パートリーダーへの印象は変わりましたか？

薄田　皆これまでは上にリーダーがいる状況でがんばってきましたが、『P5R』で初めてパートリーダーという立場になり、かなりの苦労があったと思います。ですが、自主的に動いたり責任を持って決断したりといい経験を積み、大きく成長できたのではないでしょうか。その経験は、現在それぞれが取り組んでいる別のプロジェクトにも活きてくると思います。

──最後に、皆さんの今後の抱負や、『P5R』をプレイしたすべてのユーザーに向けてのメッセージをお願いします。

浦谷　『P5R』の開発中はプレイヤーの皆さんから本作に期待する声をいただいたり、発売前にはカウントダウンで盛り上がっている様子を拝見したりできたことで、良いものを作って期待に応えたい思いを強くしました。やはり皆さんからの声というものは制作の活力になり、非常にありがたく感じています。つぎのプロジェクトでも皆さんに楽しんでいただけるものを作ることを使命として全力で努力していきますので、期待していただけると幸いです。

熊谷　これまでも『ペルソナ』シリーズのUIデザインには注目していただいたかと思いますが、『P5』が発売されてより話題にされることが増えたと感じています。今後のシリーズ作品でも、UIをはじめ『ペルソナ』シリーズでしかできないようなことを目指しつつ、『P5R』で取り入れた遊び心溢れるデザインを今後も大事に制作していきます。皆さんがプレイして「こんなものもあるんだ」と新たな発見を楽しんでもらえるようなゲーム作りをしていきますので、どうぞご期待ください。また、今回の書籍に掲載されているイラストやモデルの中には、特定の条件下でしか見られないものもあります。ぜひゲーム内で探していただけるとうれしいです。

強瀬　『P5R』では、ボス戦にかなり手を入れており、たとえばカモシダ戦では志保たちが出てきたり、マダラメ戦では色違いの贋作マダラメが出てきたりと、『P5』をプレイ済みの方にも「ちょっと違うぞ」と思っていただける仕掛けを追加しています。実装するのは大変でしたが、『P5』との違いのひとつとして楽しんでいただければ幸いです。自分はアトラスに所属する以前から『ペルソナ』シリーズが好きで、そのおもしろさをずっと伝えていかなければならないという思いがあります。そのおもしろさとはデザイン的な部分で言うと、しびれるくらいカッコいい演出やUIなどに表れていると思いますが、そういったカッコよさをプレイヤーの皆さんに感じていただけるよう、今後もしっかり作らねばと強く思います。自分自身がこのIPのファンなので、まず自分が楽しめるものを作るところからのスタートですが、自分と同じようにユーザーの皆さんにもおもしろさを感じていただければうれしいです。そして、自分が初めて『ペルソナ』シリーズをプレイしたときのような感動を、ユーザーの皆さんに伝えていきたいです。

田端　いまはバトルのアニメーション制作などを手掛けており、SHOW TIMEのような、よりアニメチックな表現に挑戦しています。今後の作品でもこのあたりをユーザーの皆さんにお楽しみいただけたらと思います。『P5R』についてはプレイ時間が長いゲームですが、新要素となる丸喜関連の要素は終盤のほうに登場します。まだ最後までプレイしていない方は、できれば最後までプレイしていただけると幸いです。そこでかすみのモーションから、ラスボスのモーション、そして最後のカットシーンまでぜひ見届けてください。

薄田　アトラスは「面白い作品を作る！」というこだわりを強く持ったスタッフが集まっているので、各スタッフの想いをしっかり表現できるようサポートしていき、結果皆さまに楽しんでいただける形になればと思っています。個人的には、アトラスに入社して以来、プレイしていただいた方の心（考えかた）を変えるきっかけになるような作品を作りたいと考えてきました。心の怪盗団は、悪者の心を"改心"させますが、私はプレイヤーの皆さんに"会心"していただく……つまり満足していただければ幸いに思います。これからもよろしくお願いいたします。

（2023年10月収録）

アートユニットインタビュー

ART UNIT INTERVIEW

副島成記 Soejima Shigenori

アートワークチーム所属のイラストレーター、アートディレクター。『ペルソナ３』を始めさまざまなシリーズ作品でメインのキャラクターデザインを手掛ける。文中は副島。

香林あかね Kabayashi Akane

ペルソナチーム所属のイラストレーター、デザイナー。『P5R』ではパッケージデザインを手掛け、本書カバーイラストの制作も担当した。文中は香林。

嶋田あずさ Shimada Azusa

ペルソナチーム所属のイラストレーター、デザイナー。『P5』、『P5R』のほか『ペルソナ３ リロード』ではメインキャラクターデザインを担当している。文中は嶋田。

『P5R』のアートワークを一手に担うアートユニットの３名に、『P5R』のアートワーク、デザインの制作秘話に加え、作業環境などをうかがった。

――『ペルソナ５』（以下、『P5』）と『ペルソナ５ ザ・ロイヤル（以下、『P5R』）』で担当されたお仕事を教えてください。

副島　『P5』ではキャラクターデザインを、『P5R』でもキャラクターデザインを担当しています。

香林　パッケージデザインと一部立ち絵の作画、あとは私服のデザイン、嶋田さんと一緒にバストアップ全般。作中では総攻撃カットインなど、カットイン全般を担当しました。

嶋田　香林さんと一緒にバストアップや立ち絵の一部と、第３進化ペルソナをデザインしています。

――2018年に『副島成記 & P-STUDIO アートユニット ART WORKS 2010-2017』というチーム名を冠した画集を刊行させていただきましたが、アートユニットはいつごろ誕生したのでしょうか。

副島　画集ではわかりやすいように"アートユニット"という名称がついていますが、社内では"2D班"と呼ばれています。平絵を描いたりデザインをしたりするメンバーで構成されるチームで、『ペルソナ４』のころは私と織部さん（※1）のふたりだけでした。年月を経るごとにスピンアウト作品などのタイトル数が多くなり、メンバーも少しずつ増えていくなかで自然に形ができていきました。ですから明確に「ユニット結成だ！」「おー！」といった流れがあったわけではありません。

――織部さんのつぎに配属されたのが、香林さんでしょうか。

副島　最初、香林さんは3Dの背景班に配属されたのですが、異動を希望して2D班に入ることになりました。すごい熱意ですよね。

――3D制作から2D制作への異動とは、思い切った判断だと思います。入社時から2D制作を希望されていたのですか？

香林　入社時はどこかしらに潜り込めればいいなと考えていました（笑）。もともと3D制作も経験がなく、ゼロベースで始めたのですが、いきなり『ペルソナQ』でダンジョンを作ることになりましたね。学校などであればイメージしやすいのですが、最初は「ダンジョンとは？」といった状態でした。

副島　アトラスでは新入社員の採用時には配属先を決めず、入社後にそれぞれの適性を見てから背景や2Dといった班への配属を決める場合もあります。香林さんは配属された後に、自分から2D班への異動を希望してくれたわけです。

――未経験だった香林さんの才能を見抜き、3D班に配属なさった判断もすごいですね。

副島　時代が違ったということもあるかもしれませんね。いまは専門学校などで、すでに制作のスキルを身に付けている方も多いですが、当時は私を含めて未経験の新卒スタッフが多かったです。

香林　ちなみに異動した後の2D班としての仕事としては、パッケージの作画に参加させてもらったり、『P5』ではUIに必要な2Dイラストの素材やアイコン、マップの制作などを担当しました。

――嶋田さんは『P5』が発売された2016年に入社されたとのことですが、入社時から『P5』の作業に関わられていたのでしょうか。

嶋田　私が2D班に入った時期は、香林さんの半年ぐらい後です。入社当時の開発状況としては、『P5』のゲーム自体はほぼ完成しており、アート班はパブリシティ用の立ち絵を制作中でした。私は川上貞代先生の案を出して、線画を描いて塗ってみて……といった作業をしていた感じですね。

作業環境の変化とこだわり

香林　液晶タブレットを使っている後輩がいて、「買ってもらえるんだ！」と驚きました。

副島　液タブを使う人は増えてきたね。

――皆さんはいかがですか？

全員　板タブ（※2）ですね。

副島　自分は描き始めたときに板タブを使用していたため、というだけの理由ですね。

嶋田　私もですね。「板タブ最高！」という感じです。

副島　でも若いスタッフには液タブのほうがなじみ深いようですね。いまは描きやすいほうを選択できる体制になっています。

香林　液タブで作業すると、自宅にも用意しないと作業環境に差が出てしまうんですよね。描く感覚がおかしくなりそうで怖い。

嶋田　個人で液タブを購入して使ってみたことはあるのですが、慣れませんでした（笑）。自分の手がジャマだし、姿勢も固まるし。私は板タブが使いやすいです。

副島　アイデア出しやスケッチをするときは、

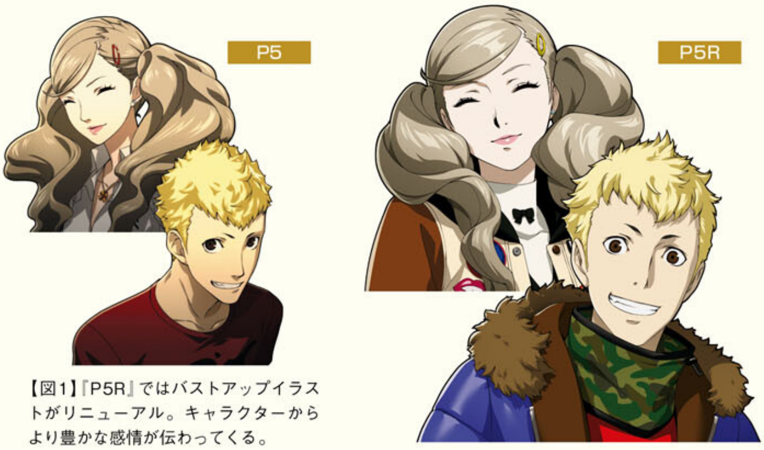


Check the Works!
SNS用イラスト

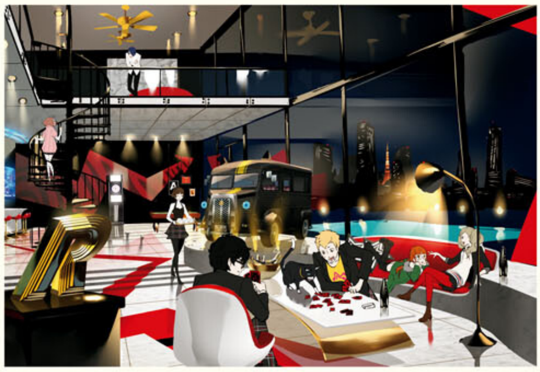
SNSで公開される季節イラストやメッセージイラストなどは、ファンが楽しみにしている要素のひとつ。

Creator's Comment

SNSなどでイラストを公開すると、リアルタイムで反応がいただけるので見ていて楽しいですね。ゲーム制作時は発売まで数年かかることもあり不安が募る一方なので、それを抱えながら描いています。すぐに反応が見られるのはやはりうれしいですね。（副島）



【図1】『P5R』ではバストアップイラストがリニューアル。キャラクターからより豊かな感情が伝わってくる。



【図2】マイパレスの初期イメージボード。ペントハウスで思い思いに過ごす怪盗団の面々が描かれている。

描いている絵と動かしている自分の手と、両方が一度に見られる液タブがいいらしいよ。

『P5』をさらにブラッシュアップ

――ここからは具体的な『P5R』の制作にまつわるエピソードについておうかがいしていきます。『P5R』では体制変更が行われ、若い世代が中心となって制作されたとお聞きしているのですが、アート面では、作業を進めるうえで変化した点はありましたか？　ちなみにほかのチームの方からは、制作初期にはかなりの苦労があったとうかがいました。

香林　私はあまり苦労した記憶はありませんね。『P5R』は、パワーアップはしているけれど軸をずらしてはいないので、もともとあるものにさらに要素を積んでいったイメージです。敢えて大変だった点を挙げるなら、ほかの班のスタッフがシステムの仕様やバトルに何を足すかといった点で苦労していた時期に、私たちはバストアップをどうするかという部分で紛糾していたと思います。プレイヤーがゲームでもっとも目にするのはバストアップですから、姿勢やアングルなども変えた新規絵をたくさん描いてリッチにすれば、ゲーム全体の印象も変わって見えるのではないかといったことを検討しました（※図1）。ただ、バストアップ自体はもともとあるものですから、方向性が180度変わるわけではありません。ほかの班の方々のほうが、かなり苦労されていたと思います。

嶋田　表現とブラッシュアップで、どこまで新鮮さをプラスできるかといった部分に悩んだくらいですね。手を変え品を変え、表現を模索した感じです。

――3学期の新規要素など、本作で追加しなければならないボリュームやビジョンは、初期の段階からある程度見えていましたか？

香林　たとえばマイパレスのイメージがペントハウス風から美術館風になるなど（※図2）、議論して途中で方向性が変わった部分もありますが、“こうするべき”という指針は最初から決まっていたと思います。

――開発中には紆余曲折もあったかと思いますが、ほかの班とのやりとりで印象に残っていることはありますか？

嶋田　ほかの班がバチバチに議論して決まった仕様がこちらに下りてきますので、比較的平和でしたね。

副島　デザインは走り始めたら引き返すことができないため、仕様などが決まってからでないと描けませんからね。出だしにデザインを起こし、最後に仕様に沿ったデザインパーツを作るという、制作工程の最初と最後を担うのが2D班です。ですのでその中間にあたる、仕様が大きく変更になるような時期の作業からは、大きな影響を受けません。

――『P5R』では、最初にどの作業から着手されたのでしょうか。

香林　バストアップですね。

嶋田　物量が一番多い素材なので、最初から最後まで長い期間をかけて作りました。

香林　でも『P5R』や現在制作している『ペルソナ３ リロード』（以下、『P3R』）などを経て改めて考えるうちに、私たちのあいだで“姿勢までは変えなくてもいいのでは説”が出てきてしまう。

嶋田　いつも頭の片隅にある問題ですね（笑）。

副島　『P3R』でもバストアップの姿勢は描き換えているんだよね。

――描き換えるというのは、もともとある素材を使わないということでしょうか？

香林　はい。ベースから変えています。

嶋田　メインキャラクターは、全員描き直しています。

――ゲーム画面を拝見して、違和感なく自然に入っているので「見たことがないような気がするかも」ぐらいの印象でしたが、すべて描き直されていたんですね。

香林　そうなんです、苦労のわりに皆さんに気付かれにくい（笑）。

副島　2D班は描き直したくなる人が多いですよ。古くはプレイステーションの『ペルソナ２ 罪』と『ペルソナ２ 罰』でも変わっていますし、PSP版では土居さん（※3）がキャラクターを描き直しています。

――そのモチベーションの源泉は、絵描きとしてのこだわりなのでしょうか？

香林　それもありますし、バストアップをもっとよくできる余地があると判断したからというのもあります。

嶋田　その甲斐もあって、モルガナは『P5』と見比べるとかなり変わって、一層かわいさが増しました。

――プレイヤーは『P5』の発売時はキャラクターの内面を知らない状態でしたが、『P5R』では把握しているという違いがあります。そのあたりは意識されたのでしょうか？

嶋田　そうですね。『P5R』では新規に、制服を着て仮面を持った立ち絵を描き起こしたのですが、彼らのパーソナリティをある程度反映したものにしました。皆が知っていることをベースに、少し盛ったといいますか。

副島　主人公はとくにそれが顕著に表れているかもしれませんね。通常では、発売されるまで主人公は無味無臭を心掛けます。その後、実際にプレイしていただくことで、ファンの皆さんの中にさまざまなイメージが生まれ、そこからキャラクターに肉付けがされていくこともあり、その流れは開発者として見ていても楽しいですね。絵を描くときも「こういう感じなのね」という気持ちで描いてみたりと、心構えが変わってきます。

――すでに遊んでくださった皆さんとの相互関係があるからこそですね。

副島　イラストでキャラクターの意外な側面を見せてみようと思うこともありますが、発売前にそういったイラストを描いてしまうと意味がわからなくなりますからね。とは言え、『P5R』から遊んでくださる方もいらっしゃいますから、加減は慎重に考えます。

※1 織部さん……織部花子氏。ペルソナチーム所属のイラストレーター、デザイナー。『P5R』のほか、『ペルソナ５ タクティカ』のアートワーク全般も手掛ける。
※2 板タブ……専用のペンやパネルを使ってパソコンを操作する機材。
※3 土居さん……土居政之氏。おもに『真・女神転生Ⅳ』、『真・女神転生Ⅴ』などのキャラクター・悪魔のデザインを手掛ける。

嶋田　『P5R』のパッケージイラストに描かれている明智くんは少しニヒルな笑いを浮かべていますが、こういった過程を経たからこそ、少し踏み込んで描けたわけです。

——ところで、以前インタビューで嶋田さんは「竜司の描きかたがわからずゲシュタルト崩壊した」とお話しされていましたが、今回はいかがでしたか？　また、ほかにも長い期間を経て描きやすくなったキャラクターなどがいれば教えてください。

嶋田　竜司は、いまは好きになりました（笑）。パッケージアートでも竜司を担当しましたが、ノリノリでいい表情が描けたと思います。

香林　杏、祐介、春が描きやすいですね。逆に描きにくいのは主人公と真です。どちらかと言うと、ニュートラルなキャラクターを描くのが難しいです。

副島　ニュートラルなキャラクターは、描いている人の絵柄が出やすいんですよ。クセがあるキャラクターは、ここさえ押さえておけばいいというポイントがあったりします。

香林　春は、単に私の好みの顔なので「かわいい」と思いながら描いています。

副島　私は、春は描きづらいです（笑）。ちなみに歴代のシリーズでも描きにくいのは、竜司や陽介、順平のような、主人公の横にいるキャラクターですね。

嶋田　私は竜司や陽介などのキャラクターは好きですね。元気な表情を思い切り描けるので、動かしやすいです。

香林　難しいのは主人公かな。一番描く機会は多いけれど、そのたびに「？」となる。

嶋田　主人公は、副島さんの味が一番出ていますよね。

副島　味とはまた違うかな。自分でも少し印象が変わるし。

香林・嶋田　それは思います（笑）。

——キャラクターごとに別の方が描くこともありながらも、全体を通して見たときに統一感があり違和感なく仕上げられる、というのはすごいことですよね。

副島　たしかに「どれを描く？」といった割り振りかたはあまりしませんね。アートの作業は、一般的には塗りや線画といった工程で分けることが多いのですが。

香林　似ていないと、副島さんに「直してください」と言ってしまうこともあります（笑）。

副島　最終的に誰かが仕上げに責任を持っていることも大きいですね。『P3R』であれば嶋田さんが責任を持ってやってくれていますし、そのぶんそれぞれ独立した動きができる。とは言え独特な手法だとは思います。

——アートユニットとしての連帯感や一体感は、年を経るごとに強まっていますか？

副島　じつは、現在はそれぞれが独自にプロジェクトを抱えている状況です。

香林　ですので、ほかの人が制作しているイラストなどを見ると「へー、いまはこんな絵を描いているんだ」と思うことも（笑）。

副島　『P5』の制作時はひとつの案件を皆で対応していましたが、現在は案件が増えてきまして、各スタッフが別々の仕事を担当しています。ただ、これは『P5』で皆が足並みを揃えられることがわかったので、個別に案件を抱えても『ペルソナ』シリーズのブランディングは成立すると確信できたからでもあります。いい流れで制作できているからこの形になったわけです。あまり“ユニット”感はなくなってしまいますが（笑）。

ゲームの“顔”となる立ち絵の挑戦

——嶋田さんは以前のインタビューで光の表現へのこだわりを語られていましたが、『P5R』でとくに意識されたことはありますか？

嶋田　『P5』はエモいライティングを積極的に生かした作品ではないので、こだわりを生かせた範囲は少ないですね。立ち絵くらいでしか、ライトを入れられた箇所はありません。

——キャラクターの新規の立ち絵イラストはかなり印象的でした。

香林　あれは意識して描きましたね。

嶋田　いままでは1色のリムライトでしたが、今回は豪華に2色使ってみようと挑戦してみました（※図3）。当時アメコミのイラストレーターの画集をよく見ていたので、カラフルにしながらも黒で引き締め、ライトのトーンを効かせるイラストを制作してみたいと、描きかたを模索しました。

香林　短期間で仕上げる必要があったので作業に使える期間は少なかったものの、過去作のキャラクターイラストと並んだときに負けないくらいインパクトがあるものにする必要がありました。そこで、ダイナミックな動きと、それぞれのキャラクターのカラーに合った色のリムライトを使っています。テクニカルな塗りかたなどはしていませんが、インパクトの強いイラストになったと思います。

——『P5』のキャラクターイラストが静だとすると、『P5R』は動という感じですね。

香林　先ほども話した通り、ユーザーの皆さんがキャラクターを知ってくださっているからこそ、派手な動きでもキャラらしさを保つことができたと思います。

——イラストの制作作業は、どのように分担されたのでしょうか。

嶋田　すべて任せてもらったので、全員のポーズを考え、外注さんや社内スタッフに作業をお願いしつつ、清書までのチェックを担当しています。ただ、工数的な都合で、杏だけは香林さんにお任せしました。

服装デザインの舞台裏

——『P5R』では3学期が追加され、冬服が新たに追加されました。香林さんは以前インタビューで「キャラクターにオシャレをさせた



【図3】主人公の場合、テーマカラーでもある赤色と、白色のリムライトが用いられている。



【図4】夏服はさわやかなドット柄のトップス、冬服はAラインのコートと、かすみの私服には60年代を思わせるレトロでかわいらしいファッションが採用されている。

い」とおっしゃっていましたが、その希望は叶えられましたか？

香林　じつは当時ほどのパッションはなくなりつつあります（笑）。

副島　もうないの!?

香林　パッションがないと言いますか、パッションの出しどころを見極めて配分できるようになったと言いますか。

――では、そんなパッションを見極めつつ制作された冬服デザインについておうかがいできますでしょうか。

香林　3学期は、ひと回り成長して大人になった主人公たちを意識しています。1学期、2学期の私服では、それぞれのパーソナリティを出しており、一見好きな服を着ているような印象ですが……実際に着るにはハードルが高い衣装だったと思います（笑）。大人になると服を選ぶ基準に、まわりからかわいく、カッコよく見られたいという意識も含まれてきますよね。ですので、さまざまなことを経験して少し大人になった彼らに、俯瞰した目線で選んだ服を着せようと思いました。たとえば竜司なら夏服は“ノースリーブタンクトップにベルトのバックルがドーン！”といった感じでしたが、冬服はもう少しリアル路線のオシャレをイメージしながらデザインしています。

――皆少しあか抜けた感じがします。

香林　あか抜けたとか落ち着いたといった感じではなく、どちらかと言えば“大学生っぽい”イメージでしょうか。

――先ほど、主人公は個性を出しにくいというお話がありましたが、主人公の冬服デザインは難しそうですね。

香林　もうネタがないんですよ（笑）。主人公はプレイヤーの分身なので、派手な服を着せることが難しい。たとえば真っ赤なシャツを着ていたら「おいおい、我が強いな？」と思ってしまいますよね。さらに難しいのが、本作に限らず、ほかのゲームタイトルとも被らないようにしなければいけない。デニムに白シャツといった組み合わせは、ほかの作品と被るのでNGなんです。

副島　とは言え、カッコ悪い服装はさせたくないしね。

――『P5R』の新キャラクターである、かすみの私服デザインは香林さんがご担当されたのでしょうか？

香林　はい。かすみは髪型から80年代を感じたので、あまり今風のオシャレな子ではなく、ちょっとイモっぽい子にしようと意識しました。当時のファッションを参考にしたのですが、あまりヒロインらしいかわいらしさが出なかったため、60年代レトロなガーリーさを出すことで、組み合わせ的に合うのではないかと考えました。具体的にはドット柄やオードリー・ヘプバーン風といったイメージですね（※図4）。

――私服をデザインされる際に、副島さんは何かアドバイスをされるのでしょうか？

副島　デザインと一緒にザックリとしたイメージソースは伝えています。その後、どの要素を取り入れればいい感じに仕上がるのかは、アイデア次第だと思います。

――ちなみに、先ほど例に挙がった竜司の夏私服は、副島さんのデザインですか？

副島　織部さんですね。

香林　以前デザインされた方から変更したいと要望が届くこともありますね。まさに織部さんですが（笑）。

副島　私も、キャラクターの私服は変えたいと思うときがあるよ（笑）。でも描いたほうからすると、変えたい箇所があったとしても、プレイヤーさんが愛でてくださっているキャラクターですから、こちらの気持ちだけで変えてしまうのもどうなのかという思いもあります。どこまで変えるべきかは悩みどころですね。

――服装は時代性があるのも難しそうです。

副島　そうですね。ゲームの開発は時間がかかるので、一過性の流行を取り入れると、発売するころには古くなってしまうという問題があります。ですから、制作時の流行は入れづらいですね。

『P5R』の新要素にまつわるデザイン

――『P5R』から登場したキャラクターについてお聞きします。以前、副島さんはかすみについて「アイコンになるようにデザインした」とお話しされていました。

副島　いわゆる主人公をデザインするときは、作品を代表する“アイコン”としてデザインします。女性キャラクターで言うと『ペルソナ3ポータブル』の女性主人公ですね。『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』のマリーなどは、追加キャラクターではありますがサブキャラクターですから、アイコンとしてはデザインしていません。かすみは主人公ではありませんが『P5R』における一番の変化点です。本作を思い浮かべたときにかすみの顔がすぐに浮かぶようにデザインしないと、『P5』と区別がつかなくなる。ひとりでセンターを張れる存在として、“アイコン”という言葉を選びました。

――主人公はストレートな怪盗のイメージですが、かすみもストレートな女怪盗というイメージですよね。

副島　デザイン的にはストレートですね。最初はスポーツ選手という設定はありつつも、種目までは決まっていませんでした。水泳選手で、髪型がベリーショートという設定だった時期もありましたね。ただ個人的にはどうも脇キャラっぽく感じてしまい、悩んだ結果“ヒロインと言えば新体操”という昭和の発想に（笑）。

――たしかに昭和の作品ではヒロインが新体操をする作品が多かったですね。ポニーテールにリボンというヘアスタイルも、クラシカルで絶妙だと感じました。

副島　さらにレオタードと言えば、某三姉妹の怪盗というイメージもありますよね（笑）。“怪盗＝レオタード＝新体操＝王道ヒロイン”と、自分の中でつながってしまったんです。

――すみれをデザインされるうえでのポイントなどをおうかがいできますでしょうか。

副島　すみれはすんなりとデザインできました。活動的なかすみのイメージに対して、すみれはその逆というイメージで、髪を下ろしてメガネをかけてといった感じでしょうか。

――丸喜についてもおうかがいします。丸喜は本作では珍しい、主人公たちに寄り添ってくれる大人ですね。

副島　そうですね、ただ皆さんの興味を引く感じにうまく描けたのか、自分でもよくわからないところではあります。敵対するのではなく寄り添うような雰囲気を立ち絵で表現する必要もあり、ふんわりと言いますか、ボサッとした人物になってしまったかもしれません。新規に追加されたキャラクターですので「何か裏がある人物だろう」と怪しんでいただけるとは思っていましたが。

――公開された際は、何かはありそうでしたがラスボスだとは思いませんでした。デザイン面でその設定をどこまで出すかという葛藤はありましたか？

副島　そこはありませんでしたね。発表時に伏せられている設定は、基本的にデザインには盛り込みません。

香林　丸喜はラストバトルの衣装の、パンツのあたりが気になります。

副島　あれはマイケル・ジャクソンの衣装の影響を少し受けています。

――丸喜の現実を受け入れる“丸喜エンド”についてもおうかがいしたいのですが、エンディングのイラストを制作されるにあたってのエピソードを教えてください。

香林　丸喜エンドのイラストは嶋田さんとふたりでカットを描き、仕上げは外部の方にお願いして私たちが監修しています。各キャラクターのバックボーンを考えて描いた、非常にリッチなイラストになりました。

嶋田　丸喜エンドのイラストにはエモを詰め込んでいます。杏と志帆のイラストでは、夕方の逆光など、ライティングと表情にこだわって設計しました。志帆は作中であまり微笑ませられなかったのですが、あのエンディングだからこそできる微笑があると思い、心置きなくマックスで微笑ませています。エンディングだという感じを楽しく出すことができました。

香林　モルガナの丸喜エンドは切なかったですね。せっかく男の子になれたけれど、ほかの子と違い、自分の存在がウソになってしまいますから。「本当にそれでいいのかモルガナ！」と思いました。

嶋田　幸せ過ぎるから切ないですよね。

――そんなモルガナの人間姿も『P5R』で初めて登場しましたね。

副島　とにかく「塩系！」と言われ、かなり

“塩顔”を調べましたね。嫌われない、無個性なイメージを目指しました(図6)。

香林　モルガナを擬人化したら、塩系になるのかは謎ですよね。もっと圧がある人間になりそう。

副島　実際はモルガナを擬人化するわけではなく、モルガナのパーソナリティはとにかく不要とのことだったので、完成するのは早かったですね。実際のモルガナと共通しているのは配色ぐらいです。

――最後にジョゼについてはいかがでしょうか?

香林　ジョゼはキャラクターデザインが副島さん、立ち絵は私、バストアップは嶋田さんという分業で制作しました。

副島　ジョゼはメメントスの中をさまよっているキャラクターですが、明言されていない部分が多くて、あまりお話しできることがないんですよ。思い入れもありますし、デザインは気に入っています。

――ジョゼは車のデザインも印象的ですが、キャラクターとメカとでは、デザインをするときに違いはあるのでしょうか。

副島　メカ系のデザインは無性に凝ってしまいます。ジョゼの車は過積載なので、サスペンションや車体が沈んだ感じなどを一生懸命説明したのですが、『ペルソナ』はメカに特化した作品ではないので、どこまで精密にゲーム内に反映させるべきかは難しい問題でした。ですので、設定画だけは存分に楽しんで描きました(※図5)。小物を描き込んでしまうのは、鳥山明先生(※4)の作品を見てきた世代だからだと思います。

――つぎに、第3進化ペルソナについてもおうかがいします。作業はどのように進められたのでしょうか。

嶋田　私は主人公、モルガナ、竜司、真のペルソナを担当しました。

――分担は、どのように決めたのですか?

香林　そのときの気分です(笑)。

嶋田　新規デザインが必要な数は決まっていたので、あのときは早い者勝ちだったような記憶があります。

香林　私が先に着手していたので、自分の担当ぶんを決めた後に、嶋田さんが担当したいものを聞いたり。ドラフト会議のように決めていきました。

――どのような基準で選ばれたのですか?

香林　私の場合、たとえばセレスティーヌを選んだ理由としては、カルメンをかわいいギャルにできると思ったのが大きいです。

嶋田　私はカッコいいキャラクターを描きたかったので、男性陣や真を選びました。

――うまく分担できたわけですね。

香林　嶋田さんがアグネスを描いているのを見ながら「大変そうだな」と思っていました。

副島　アグネスは大変だったね。

嶋田　バイクには乗ったこともなかったので、バイク雑誌を見ながら「ここはどうなってるの!?」と悩みながら制作しました。

――3Dモデルをチェックされる際に、議論が起こることはありますか?

副島　新規のタイトルではレンダリングの表現方法などについて議論をすることもありますが、『P5R』はすでにベースがあります。長く一緒に制作しているベテランスタッフもおりますので、2Dのデザインを見た段階でどのように3Dデザインとして表現すべきかをツーカーで理解してくれているため、非常にスムーズに進みました。

嶋田　かすみのレオタードのキラキラした装飾については、具体的な写真をお渡ししてブラッシュアップしてもらったことはありました。ほかには、可動部や衣装の質感といった部分を相談するぐらいでしょうか。

香林　あとは仕様に関する制約を、デザインの段階で考えなければならないという点があります。たとえば、制服でジャケットのボタンを止めないキャラクターは、ほかの衣装でもジャケットの前を開けておく必要があるといったところですね。

副島　ペルソナでも、可動部が変わってはいけないといった仕様面に関して、2D班は気にかけることが多いですね。

嶋田　3Dモデルのアニメーションがすべて作り直しになってしまいますからね。アグネスをデザインする際も、真の座る位置は変えないでほしいという要望がありました。

香林　でも、つい忘れてしまうんですよね。

副島　もちろん変更する意味が大きければ変えてくれますけどね。

――本書ではペルソナのモデリングチームにもお話をおうかがいしたのですが、ウィリアムはボーンから変えたとうかがいました。

嶋田　そうなんですか!　同じ人型ですし、変更にならないようにデザインしたつもりだったのですが……。

副島　じつはやらかしていて、こっそり対応してくれたのかもしれないね。ところで、各パートリーダーのインタビューで、2D班に関する不満は出ませんでしたか?

――それはありませんでしたのでご安心ください(笑)。それよりもやはり、仕様がなかなか決まらなかったことによる苦労が多かったようですね。とくに2Dアニメの制作に関しては苦労が多かったとうかがいました。

副島　ゲームはトライアル&エラーの積み重ねで最終的におもしろいものになればいいのですが、対するアニメは最初に決めた絵コンテを設計図として最後まで作っていきます。そのため、制作工数量の曲線が真逆なんですよね。設計が曖昧だとアニメが固められないので、一番気をつかうところです。

――アニメは、どの段階で監修するのでしょうか。

副島　キャラクターデザインと、絵コンテから一歩先の工程となる、カットと背景を含むレイアウトの段階です。動画になってから余計な口を出すと、動画が崩れてしまうだけですから。

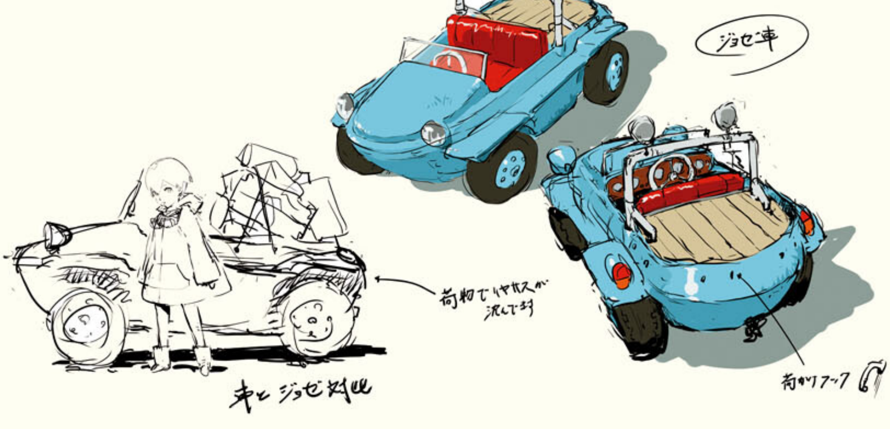
――アニメとゲームとでは、監修のスタンスも変わりますか?

副島　変わりますね。『P5』では、Production I.Gさんに主人公のイラストをお見せした際に、制服のチェック柄を描くのは難しいと言われたのですが、少ない枚数なのでなんとかお願いしますと無理を言って描いていただきました。Production I.Gさんはかなりがんばってくださいました。

――続いてバトルの新要素、SHOW TIMEについておうかがいできますでしょうか。

香林　エフェクト、背景、バトル担当のスタッフが集まり、担当を分担した記憶があります。カッコいいイラストを用意して、その前後の流れや、どのような行動を取るかはお任せといったスタイルでした。カットや絵コンテから制作する人もいて、同じお題でもアウトプットの方法が異なっていたのが興味深かったですね。

嶋田　私はUI班から、杏とモルガナの絵を描いてほしいと依頼を受けて描いたぐらいです。その時点ではすでに大枠は固まっており、背景



【図5】副島氏がノリノリで制作したという設定画。荷掛けフックなど細かい部分まで描かれている。



【図6】「塩系で！」との要望によりデザインされたモルガナ。一般的に"塩顔男子"とは、あっさりした顔立ちが特徴。



Creator's Comment

開発中「少女マンガ風のモルガナと杏を描いてほしい」とオーダーをもらったときは「どういうこと？」と笑ってしまいました。ネタ絵を描く機会はレアなので楽しかったです。誠心誠意お目々をキラキラに描かせていただきました。こだわりポイントはモルガナの毛並みをウルツヤにしているところです。（嶋田）



【図7】杏とモルガナのSHOW TIMEで表示されるコミック調のふたりのイラスト。70年代少女マンガを彷彿とさせるキラキラぶり。

に入れるための杏とモルガナの少女マンガ風のネタ絵を描きました（※図7）。

――真と春のプロレス、モルガナと杏の少女マンガ風と、組み合わせごとに見せかたにバリエーションがあっておもしろいですよね。

香林　SHOW TIMEはストーリー内では描ききれなかった部分を盛るという点を重視していて、バトル班が主導で考えてくれました。モルガナは「アン殿ラブ」なので、ふたりの関係ならこんなシチュエーションになるのではないか、などと検討しながら考えていきました。

チームのカラーと開発体制

副島　SHOW TIMEは各班の伝統的な色が出ているのがおもしろいですね。バトル班はかなり独創的で、新しいものを作ろうとする人が多い。3Dモデル班は、資料をベースに黙々と実直に作っていく人が多い。アトラスの開発体制は、分業してはいますが、開発に関わる範囲は個人の裁量がある程度認められています。そのなかでも率先しておもしろくなりそうなことを考えるのがバトル班という印象ですね。

香林　バトル班はアイデアマンが多いですね。"遊び"の根幹に関わる部分を制作しているからかもしれません。

――ちなみに2D班には、どんな傾向があると感じますか？

副島　アート班は……とにかく忙しい人という印象かな（笑）。

香林　織部さんや私は"うるさい系"。西出身だからですかね（笑）。嶋田さんから下の世代はしっかりしています。

嶋田　「お姉ちゃんたちはすごいな」と思い見上げています。チーム全体としては、バトル班のようなバチバチ感もなく、凪のような感じですね。

香林　大荒れすることはないですね。

――副島さんご自身が持つおだやかな雰囲気の影響もありそうですね。

香林　そうですね。織部さんは「しょうがないなぁ。副島さんは」という雰囲気すら醸し出すこともありますし（笑）。

――副島さんはアトラスに入社された当時から、現在のような雰囲気だったのでしょうか。

副島　先輩に学んだところもあります。お世話になった金子さん（※5）は、ご自身が作る作品に関してはひたすらストイックですが、周囲には結構やさしい方なんです。たとえ金子さんの要望に応えられなくても「まぁ、そんなもんじゃない」と、怒ったりはしません。逆にそのやさしさが諦められているようでツラいのですが（笑）。だからこそがんばろうと奮起しましたし、そういった経験が自分のいまのありかたに影響を与えたと思っています。要するに、個人でハードルをしっかり設定していれば、大人どうしですから伝わるのではないでしょうか。つねにスパルタでやっていけるわけではありませんからね。

――いまは若い世代のスタッフも増えて、副島さんが背中を見せる立場ですが、任せられる部分は任せたい気持ちと、まだまだ自分で手掛けたいという気持ちのせめぎ合いはあるのでしょうか？

副島　本人たちを前にして言うのは、非常に難しいですが、皆がすばらしい絵をガンガン描いているのを見ると負けられないとも思います。ですが、そのぶん任せられる部分が増えるということです。つまり自分自身が動ける時間も増え、ほかのことができるようになる。そうしてお互いwin-winになれば結果的にベストです。

――そういった意味でも『P5R』では効果的な分業の流れができた印象でしょうか。

副島　そうですね。今後もこのような動きができれば、『ペルソナ』シリーズのブランディングを保ちながら、さらに数多くの作品をお届けすることができます。そのためにも必要かつ有意義なことだったと思います。

――最近はタイトル数が増えただけでなく、ひとつの作品を作るために必要なアートの総量や、アートを仕上げるのに必要なエネルギーの総量も上がっている印象があります。

副島　間違いなくそうですね。かつては自分が描いたものを原画化してもらい、ほかのスタッフに着色をしてもらっていましたが、いまではそれぞれのスタッフに原画から任せられるようになりました。さらにイラストレーターの曽我部さん（※6）をはじめ外部の方の力を借りて、我々が監修をする形でアートを制作するケースも増えてきました。アートユニットのメンバーも増え、必要に応じてチームの規模が拡大したと感じています。

――監修業務が増えてきたとのことですが、ディレクションをされるうえで気を付けていることはありますか？

香林　まさにいま、それに向き合っている最中でして……。これまでは誰かが決めた仕様に対して応える形でしたが、ディレクターとなると、自分がコントロールする立場になります。こちらの希望を伝える際にも、正確に説明して相手に理解、納得してもらう必要がある。しかも、最終的にそれが売れなければならない。つまり、私が勝ち筋を見せなければいけないわけです。ただ、確証がないことなので、論理

※4 鳥山明先生……『Dr.スランプ』、『ドラゴンボール』などを手掛けたマンガ家。※5 金子さん……金子一馬氏。『真・女神転生』シリーズのキャラクターデザインをはじめ、数多くの悪魔のデザインを手掛ける。※6 曽我部さん……曽我部修司氏。FiFSのリーダーを務めるイラストレーター。『ペルソナ』シリーズのコミック版やイラストを手掛けている。

立てて「これなら勝てる」と思っていただけるように伝えるのは非常に難しいです。ディレクターは周囲に目を向けておかなければいけないのですが、私はスタンドプレイが肌に合う一匹狼タイプなんですよね。

——副島さんから先輩として、何かアドバイスはありますか？

副島　自分も新入社員のころはひたすら絵を描いてさえいればよかったのですが、必要に迫られ、ほかのチームのスタッフともやり取りするようになりました。ですので、立場というものが人を作ると考えています。あとは不得意なことは“できる風”に見せず、素直に周囲を頼れば皆手伝ってくれます。調整役が得意な人もいれば、黙々と自分の仕事に没頭するほうがいいものを生み出せる人もいる。人によって得意なことは異なりますから、自分ができることを、最大限やることが大切です。本来は自分もスタンドプレイ派なので、できないことは「すみません、無理です」と言います。そうすれば組織ですので、足りない部分は周囲が補ってくれるはずです。また、同じ職種でも皆守備範囲がかなり異なり、背景のモデラーさんでも、自分でデザインしながら作る人もいれば、用意された資料をもとに精密に作る人もいる。アトラスは、同じ班でも人によって仕事の範囲が異なるのが顕著な会社なんでしょうね。だから開発チームを編成するときは、所属部署によって仕事の範囲が決まるのではなく「この人ならディレクションも込みでできるだろう」といった人物特性も考慮しています。ただ逆に、スタッフを集めたものの、特定の領域を担当できるスタッフがいないことに後から気付き、困ることもあるんですけどね(笑)。

——香林さんのお悩みである“ディレクションの難しさ”のお話に戻りますと、ディレクターという立場であってもオールラウンダーとして全てを背負う必要はなく、全員が個性を発揮し、支え合ってゲーム開発に打ち込めばよくて、アトラスはそれを許容する会社である、ということでしょうか。

副島　役割分担すると少しずつ違いが出てくるため、ブランディング的にはどうかとも思いますが、このほうが組織としては健全です。“当たり”が出たらそれを伸ばせばいいですし、ガチガチに「こうしなければいけない」といったルールを設けるべきではないと思っています。

——最後に、本書を購入された方へのメッセージをお願いします。

副島　『P5R』は『P5』の発売後に出たこともあり、すでに遊んでいただいたプレイヤーの皆さんの顔が見えた状態で仕事をできたのが貴重な体験でした。イラストを一点描くにしても「このキャラクターがこんな表情をしていると、皆さんが喜んでくださるだろうな」と思って描ける楽しさがあり、2D班も皆さんと近い位置で、高いモチベーションで仕事ができました。

香林　明智もどれだけ顔を崩して描けるかチャレンジしたりと、遊びの余地が増えたのも楽しかったですよね。

——香林さんは、いかがですか？

香林　『P5R』の発売から4年経ったいまでも、関連書籍を購入してくださる方がいることを本当にありがたく思います。『ペルソナ』シリーズはジュブナイル作品として、今後もこのシリーズでしか味わえないゲーム体験を作っていきますので、青春が遠くなった大人の方も、いままさに学生の方もよろしくお願いします。

嶋田　『P5R』では初めてキャラクターデザインを起こしたり、バストアップを描いたりと、振り返ると大切な経験を積ませてもらいました。もちろん苦労もしましたが、その経験のおかげで、「こんなデザインのバストアップにしよう」といったアイデアが生まれたり、効率のいい方法を探したりと、考えかたの幅が広がったと思います。制作当時は先輩たちに追いつこうと無我夢中で、『P5』を遊んでくださった方が『P5R』をプレイして、「豪華になった！」と感動してもらえるように全力を詰め込みました。この画集も含めて、ゲームを楽しんでいただけたら幸いです。

（2023年10月収録）





Check the Works!

本書カバーイラスト制作工程

香林氏による本書カバーイラストのラフ（右）と線画（左）。主人公と『P5R』で重要な役割を果たす3人が描かれている。

Creator's Comment

とにかく工数的な制限がきびしくて、半年の工数を100としたら10でやってほしいと言われて「10!?」と（苦笑）。キャラクター全員を描くことも、凝った塗りも難しいので、文字を入れて密度を高めつつグラフィカルにしました。それぞれのキャラクターの位置関係もゲーム内のポジションに合わせています。奥のほうでは丸喜が我関せずな感じでジュースを飲んでおり、手前では訳知り顔な明智が目線を送っていたりと、全体の雰囲気を表現しました。また、明智やかすみは結構フレームアウトさせていますが、それがこの絵の空間の広がりを感じさせるようなポイントになっていると思います。（香林）

Check the Works!

パッケージイラスト制作工程

パッケージイラストの線画。新キャラクターであるかすみをはじめ、ジュスティーヌやカロリーヌまでもが勢揃いした豪華なアートワークだ。



Creator's Comment

構図は私のほうで考えましたが、キャラ数が多く当時のアート班全員で分担して作画をしたので、みんなの作品という感じです。（香林）


EXTRA
ExtraWorks





■『ペルソナ』シリーズ25周年記念

| Creator's Comment |

シリーズ主人公全員集合です。舞耶と達哉を、昔を思い出しながら久しぶりに描いたのと、さらにピアスの少年に至っては『異聞録』の制作当時ほぼ新人で、OPの後ろ姿しか描くことがなかったので今でも雰囲気をしっかり掴まねばと緊張します。（副島）



■『ペルソナ』シリーズ25周年記念





■『ペルソナ』シリーズ25周年記念



■『ペルソナ25周年』×「ロールアイスクリームファクトリー」コラボ
主催：株式会社イーディス



■ セガ ラッキーくじオンライン『P25th PARTY』
主催:株式会社セガ



■ セガコラボカフェ ペルソナ25th
主催:GENDA GiGO Entertainment







■ ペルソナ25thフェス（キービジュアル）
主催：「ペルソナ25thフェス」実行委員会

| Creator's Comment |

後ろのグラフィティを皆で描いている体の絵です。グラフィティには懐かしいキャラも描いているのですが見つけられましたか？（織部）



■ ペルソナ25thフェス
(ダ・ヴィンチストア・EJアニメホテルコラボ限定イラスト)
主催:「ペルソナ25thフェス」実行委員会



■ ペルソナ25周年記念　アニメイト限定グッズ
主催:株式会社アニメイト



■ ペルソナ25周年 SPINNSコラボアパレル＆コラボレーションカフェ　Powered by AnimaxCafe+
主催：SPINNS／AnimaxCafe+



■ ペルソナ25周年×極楽湯RAKU SPA コラボキャンペーン "現実と風呂の狭間"
主催：極楽湯





■『ペルソナ』シリーズ×ヴィレッジヴァンガード コラボ
主催:ヴィレッジヴァンガード





■ようこそベルベットルームパーティーへ
主催:株式会社エスクリ









■『ペルソナ』シリーズ×神戸観光局 journey to KOBE
主催：一般財団法人神戸観光局



■ PERSONA SUPER LIVE P-SOUND STREET 2019 ～ Q番シアターへようこそ～





PERSONA SUPER LIVE P-SOUND WISH 2022 ～交差する旅路～

Creator's Comment

　こちらも主人公sのイラストですね。まだコロナウイルスが社会に暗い影を落としている時期でしたので、穏やかでポジティブな雰囲気をライブに集まってくださったファンの皆さんと共有できるような絵を描きたくてこういった構図にした覚えがあります。（副島）



■ 週刊ファミ通2022年10月27日号 表紙イラスト

Creator's Comment

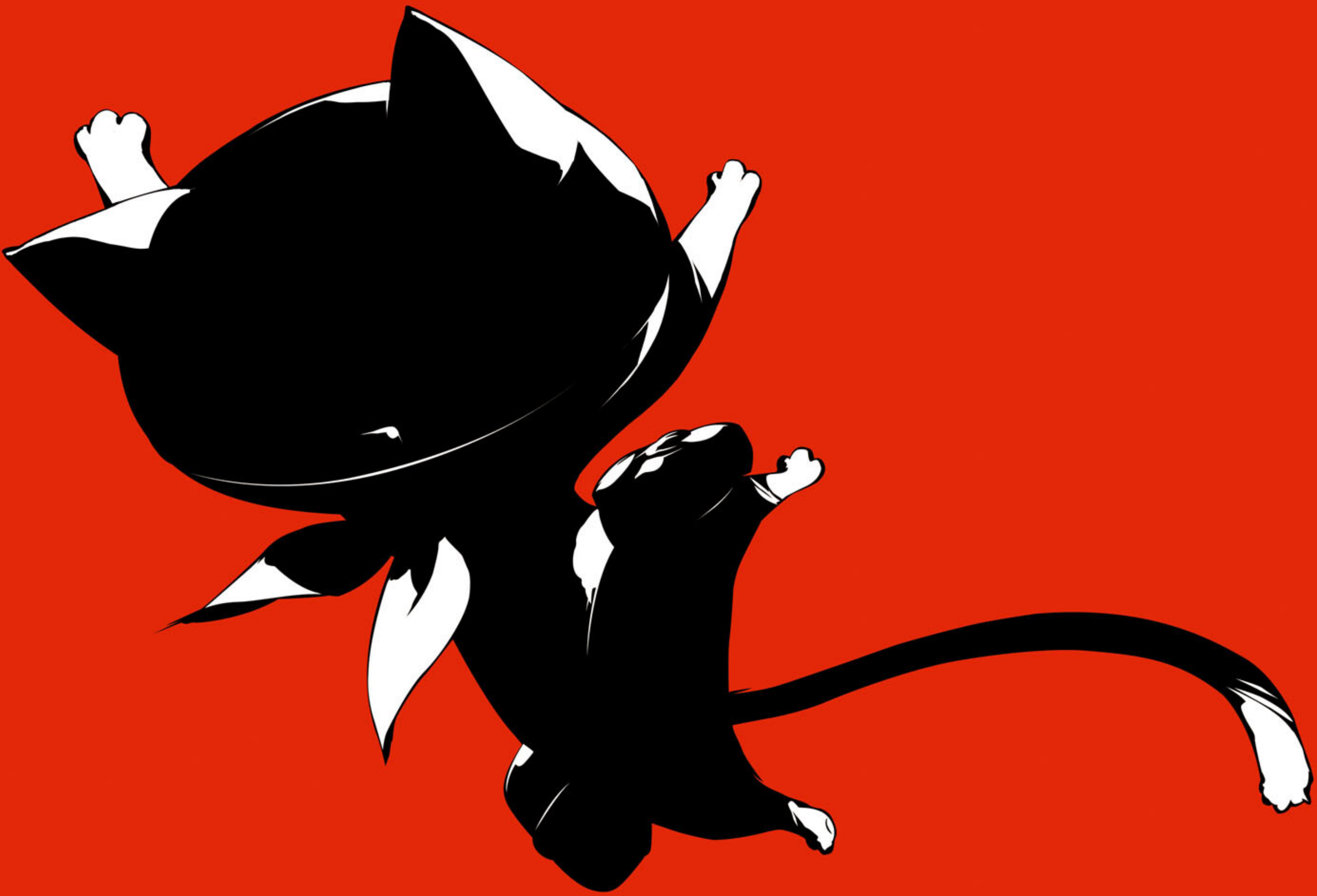
ナンバリングごとではなく『ペルソナ』シリーズの特集ということでしたので、原点に返りタイトルにもなっているペルソナ（仮面）と主人公達で描かせて頂きました。（副島）



■『ペルソナ3 ポータブル』、『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』、『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』リマスターメインビジュアル

ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

2024年3月28日　初版発行



STAFF

編集	ファミ通書籍編集部
発行者	豊島秀介
編集人	鈴木規康
発行	株式会社KADOKAWA Game Linkage 〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル 電話：0570-000-664（ナビダイヤル） https://kadokawagamelinkage.jp/
発売	株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 https://www.kadokawa.co.jp/
印刷所	大日本印刷株式会社
編集長	多田羅洋平
編集	大石美智子／千葉久子
インタビュー協力	川島圭太／千木良章
編集補助	佐々木怜佳／鈴木夏波／成毛篤志／船本貴也
校閲	綾 康佑
装丁・本文デザイン	CARTA graphics.Inc
デザイン協力	山田康幸
協力	株式会社PERSPECT 株式会社アクアスター
監修・協力	株式会社アトラス

●問い合わせ

［フォーム］https://kadokawagamelinkage.jp/（「お問い合わせ」へお進みください）

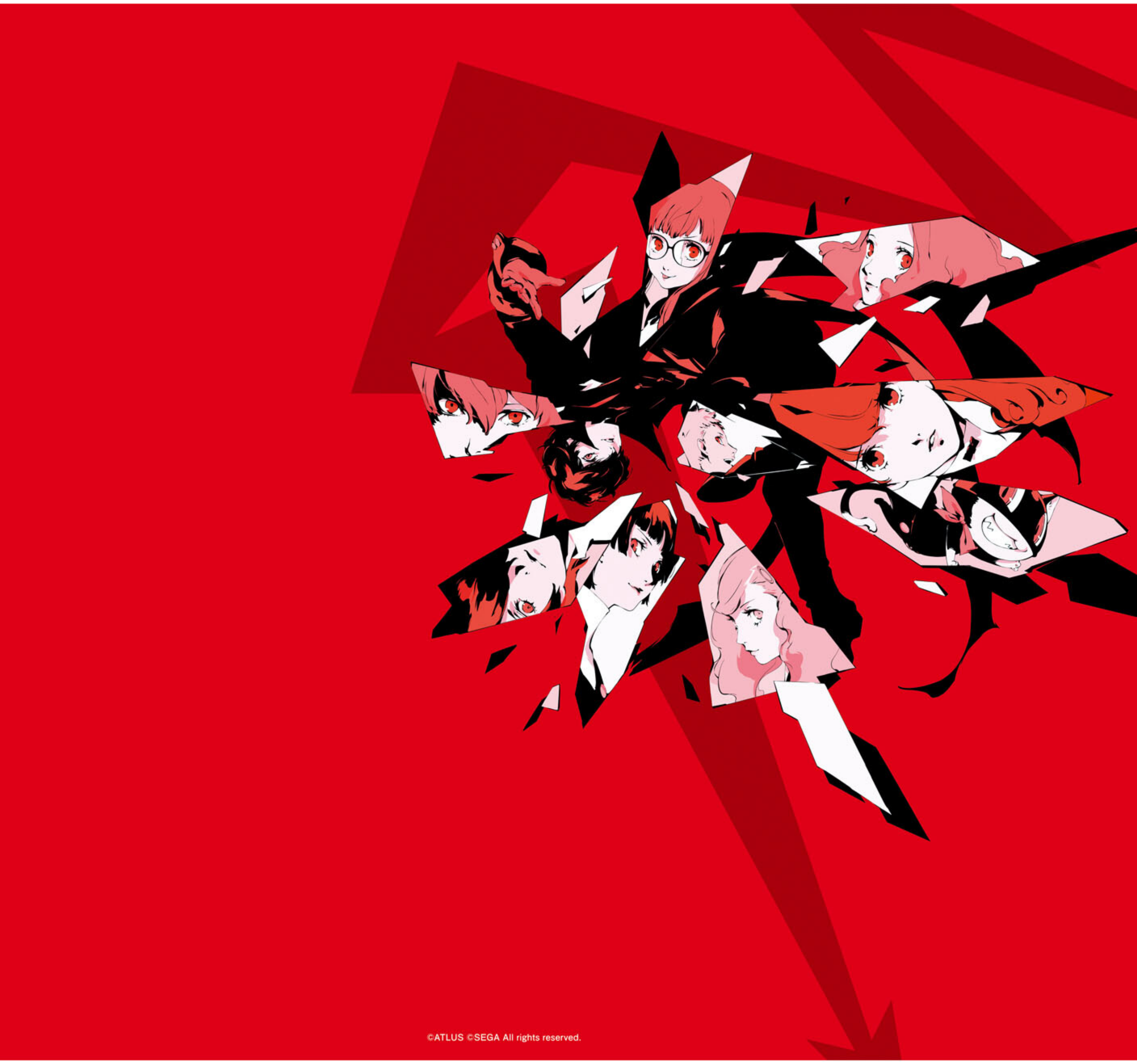
※内容によっては、お答えできない場合があります。

※サポートは日本国内のみとさせていただきます。

※Japanese text only

※本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。また、攻略方法についてはお答えできません。ご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733658-2 C0076
Printed in Japan



ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 The Royal Official Design Works

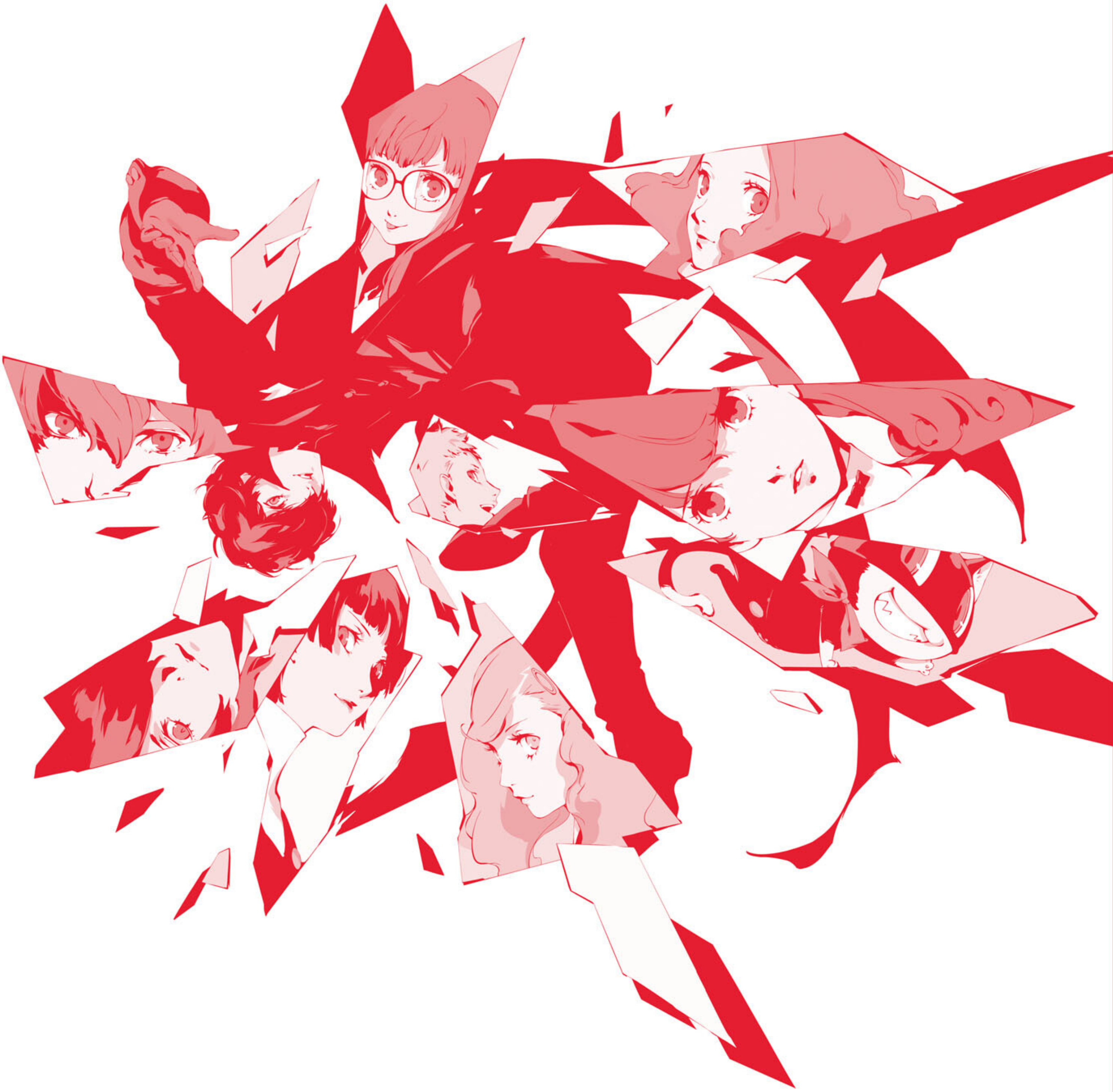


ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 the Royal Official Design Works

ファミ通責任編集

ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集
Persona5 the Royal Official Design Works



ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 the Royal Official Design Works

ペルソナ5 ザ・ロイヤル 公式美術設定集

Persona5 the Royal Official Design Works



ペルソナ５ ザ・ロイヤル 公式美術設定集

編集　ファミ通書籍編集部

2024年3月28日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『ペルソナ５ ザ・ロイヤル 公式美術設定集』
2024年3月28日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）